

BAB 3
HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA

3.1 Narasi dan Ilustrasi Skematik Hasil Rancangan

3.1.1 Analisis Pelaku dan Kegiatan

Analisis pelaku dan kegiatan mempunyai fungsi yang sangat penting dalam menentukan ruang-ruang yang fungsional bagi pelaku yang datang ke bangunan.

Berikut table analisis pelaku dan kegiatan:

Tabel 3. 1 Analisis Pelaku dan Kegiatan

No.	Pelaku	Kegiatan
1.	Pengunjung (<i>Member</i>)	Datang <i>Check in</i> Pesanan makan dan minum Kerja <i>Meeting</i> Sholat Toilet Pulang
2.	Pengunjung (<i>Non Member</i>)	Datang Pesanan kantor atau tempat duduk Pesanan makan dan minum Kerja <i>Meeting</i> Sholat Toilet Pulang
3.	Pengelola (<i>Office</i>)	Datang <i>Security check</i> Kerja Istirahat Sholat Toilet Pulang
4.	Pengelola (<i>Service</i>)	Datang <i>Security check</i> Kerja Makan dan minum Sholat Toilet Pulang

Bersambung...

Lanjutan Tabel 3.1 Analisis pelaku dan kegiatan

No.	Pelaku	Kegiatan
5.	Pengelola (Keamanan, MEE dan Kebersihan)	Datang Security check Kerja Makan dan minum Sholat Toilet Pulang

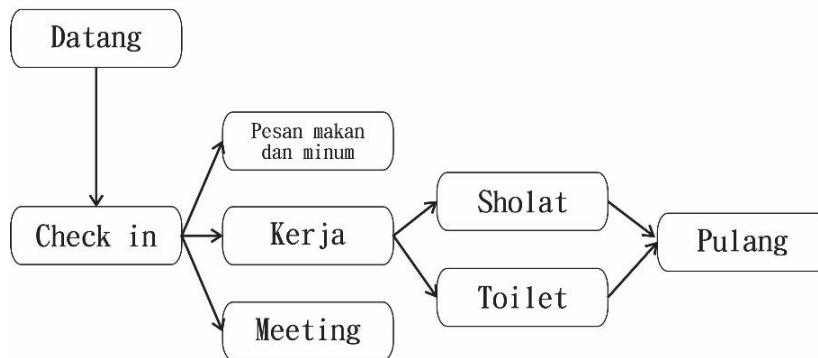
Tabel diatas menjelaskan pengelompokan ruang berdasarkan pelaku dan kegiatan yang ada, ada 5 kategori pelaku yang ada didalam perancangan bangunan ini diantaranya:

1. Pengunjung (*Member*)
2. Pengunjung (*Non Member*)
3. Pengelola (*Office*)
4. Pengelola (*Service*)
5. Pengelola (Keamanan, MEE dan Kebersihan)

3.1.2 Analisis Alur Pelaku Kegiatan

Analisis pelaku dan kegiatan mempunyai peranan penting dalam menentukan ruang-ruang yang fungsional bagi pelaku yang datang ke bangunan, sebagai berikut:

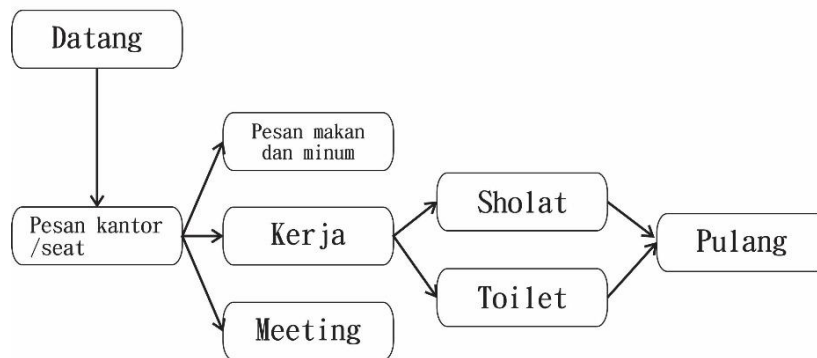
Alur kegiatan pengunjung member



Gambar 3. 1 Alur Kegiatan Pengunjung Member

Alur kegiatan pengunjung dapat dilihat pada gambar 3. 1, di gambar tersebut menjelaskan aktifitas alur pengunjung member mulai dari datang hingga pulang.

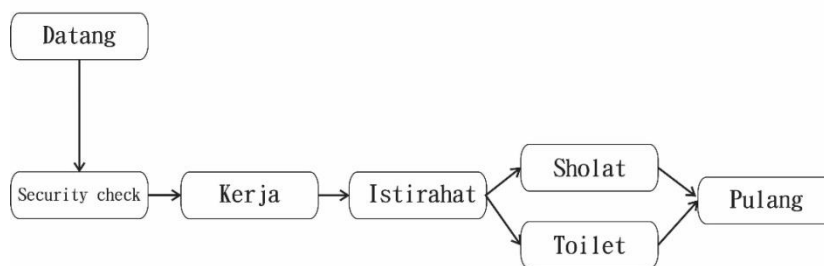
Alur kegiatan pengunjung non member



Gambar 3. 2 Alur Kegiatan Pengunjung

Alur kegiatan pengunjung non member hampir sama dengan alur pengunjung member (lihat pada gambar 3. 2), perbedaannya terletak pada alur setelah memasuki bangunannya.

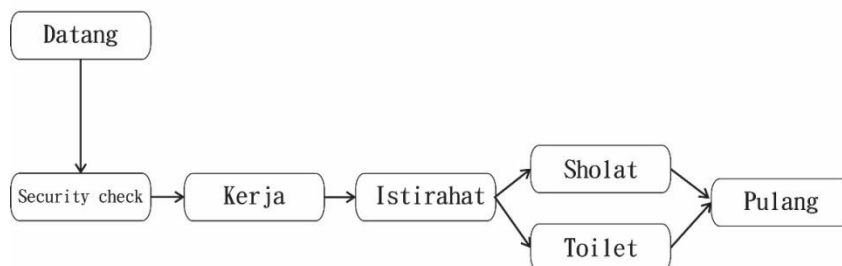
Alur kegiatan pengelola (office)



Gambar 3. 3 Alur Kegiatan Pengelola (Office)

Alur kegiatan pengelola berbeda dengan alur kegiatan pengunjung (lihat pada gambar 3.3), di alur kegiatan ini pengelola harus cek in dulu sesudah datang untuk mengetahui bahwa sudah berada di bangunan.

Alur kegiatan pengelola (keamanan, mee dan kebersihan)



Gambar 3. 4 Alur Kegiatan Pengelola (Keamanan, MEE dan Kebersihan)

Alur kegiatan pengelola khususnya dibagian keamanan, MEE dan kebersihan sama dengan pengelola lainnya lihat pada gambar 3. 4. Perbedaannya terjadi tugas dari masing-masing pengelola itu sendiri.

3.1.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Dari analisis pelaku dan kegiatan dapat ditentukan jenis-jenis ruang berdasarkan aktivitas yang akan terjadi di dalam bangunan sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Kebutuhan Ruang Pengelola

Area pengelola	
Ruang manager	Gudang
<i>Ruang Meeting</i>	Ruang MEE
<i>Locker room</i>	<i>Pos security</i>
Kantin karyawan	Toilet karyawan

Kebutuhan untuk tiap masing-masing pengguna bangunan berbeda-beda (lihat pada tabel 3.2) menerangkan kebutuhan ruang untuk area pengelola.

Tabel 3. 3 Kebutuhan Ruang Fasilitas Pendukung

Area fasilitas pendukung	
Lobby	Meeting room
Mini bar	Musholla
Mini library	Toilet

Kebutuhan ruang untuk fasilitas pendukung memiliki beberapa bagian seperti *lobby*, *mini bar*, *meeting room*, musala dan toilet (lihat pada tabel 3.3).

Tabel 3. 4 Kebutuhan Ruang *Working Space*

Area <i>working space</i>	
<i>Working space (member)</i>	
<i>Working space indoor</i>	
<i>Working space outdoor</i>	

Tabel kebutuhan ruang untuk *working space* sendiri terbagi atas 3 bagian yaitu: *working space member*, *working space indoor* dan *working space outdoor* (lihat pada tabel 3.4).

3.1.4 Analisis Hubungan Ruang

Untuk menciptakan ruang-ruang yang baik, maka perlu di analisis hubungan antar ruang untuk menentukan organisasi ruang dalam perancangan *Co-working space* sebagai berikut:



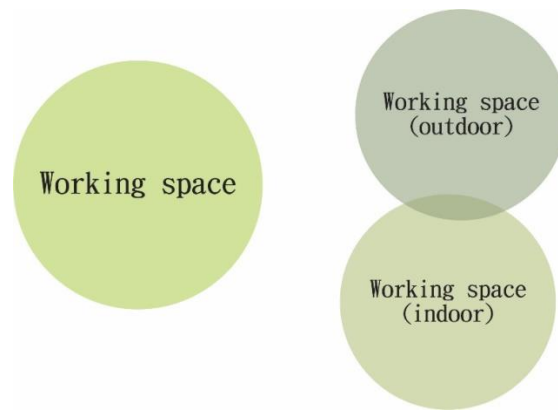
Gambar 3. 5 Hubungan Ruang Area Pengelola

Pengelompokan ruang pengelola berdasarkan kegunaannya (lihat pada Gambar 3. 5) dan juga memperlihatkan kedekatan antar ruang-ruangnya.



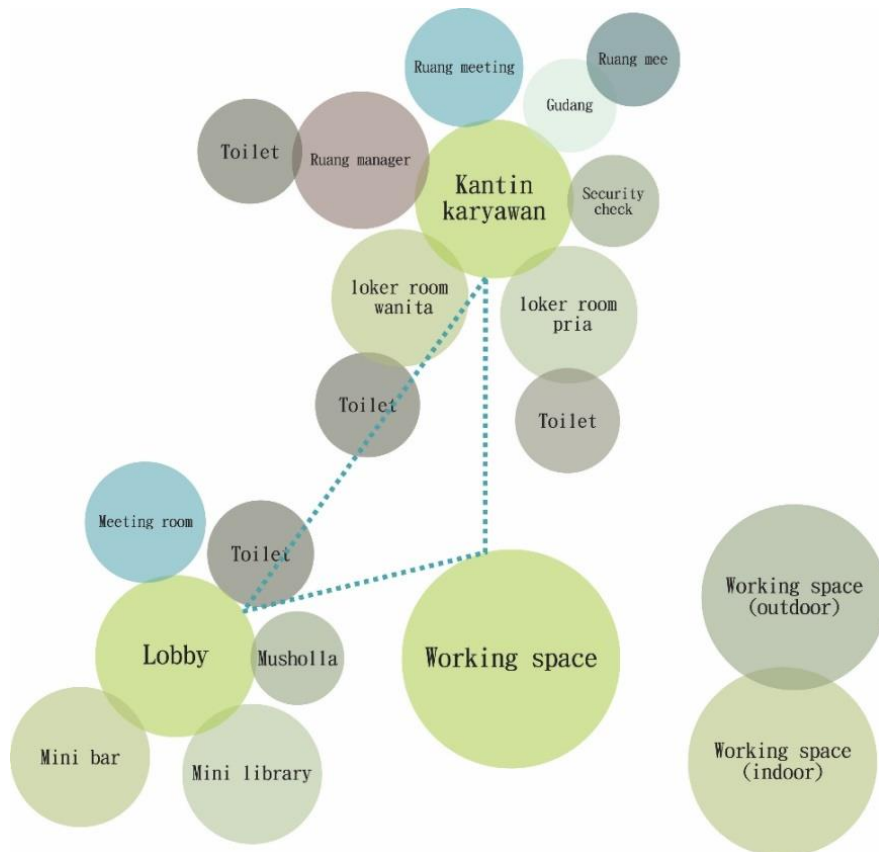
Gambar 3. 6 Hubungan Ruang Area Fasilitas Pendukung

Pengelompokan ruang untuk fasilitas pendukung berdasarkan kegunaannya (lihat pada gambar 3. 6) dan juga memperlihatkan kedekatan antar ruang-ruangnya.



Gambar 3. 7 Hubungan Ruang Area *Working Space*

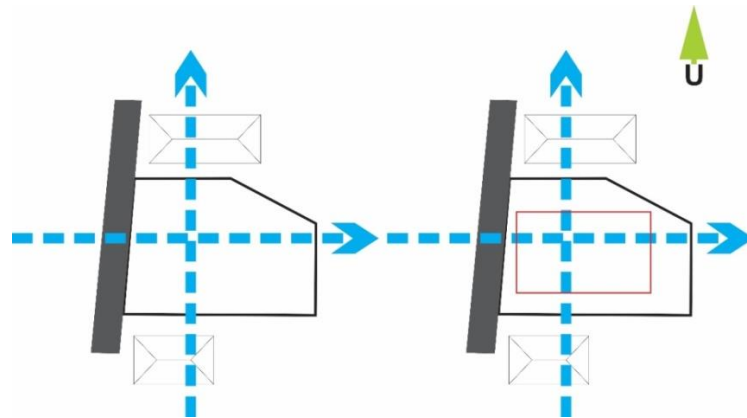
Gambar 3.7 menerangkan kedekatan ruang area *working* itu sendiri dan untuk melihat hubungan ruang secara keseluruhan maka dapat disusun pola hubungan ruang yang tertera pada gambar 3.8 seperti dibawah ini:



Gambar 3. 8 Hubungan Ruang Secara Keseluruhan

3.2 Analisis Site

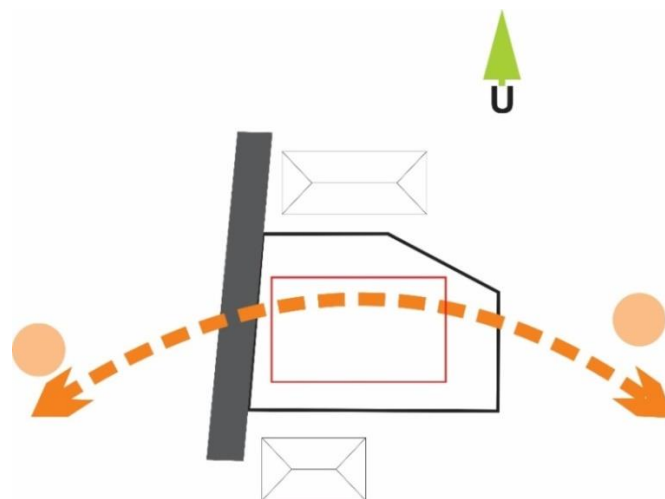
3.2.1 Analisis Arah Angin



Gambar 3. 9 Analisis Arah Angin

Pada gambar 3.9 menunjukkan analisis dari arah angin, angin pada lokasi site mendominasi dari arah selatan ke utara, sehingga orientasi bangunan yang paling cocok adalah menghadap barat supaya angin dapat di kontrol dari orientasi bangunan.

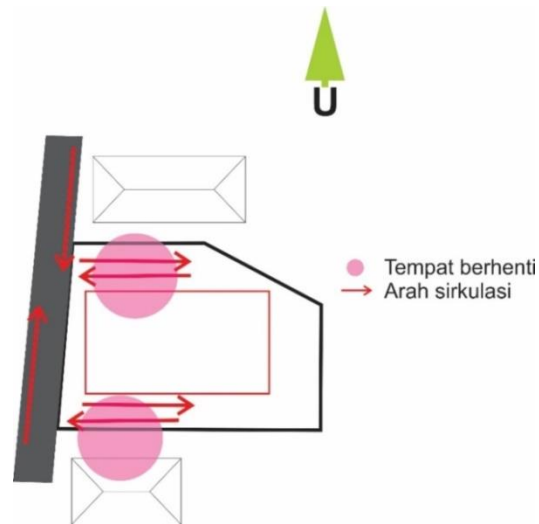
3.2.2 Analisis Cahaya Matahari



Gambar 3. 10 Analisis Cahaya Matahari

Pada gambar 3.10 menjelaskan tentang analisis cahaya matahari, matahari berorientasi dari timur ke barat, sehingga orientasi peletakan massa bangunan menghadap ke barat mengarah ke jalan agar dapat mendapatkan sinar matahari yang cukup dalam beraktivitas.

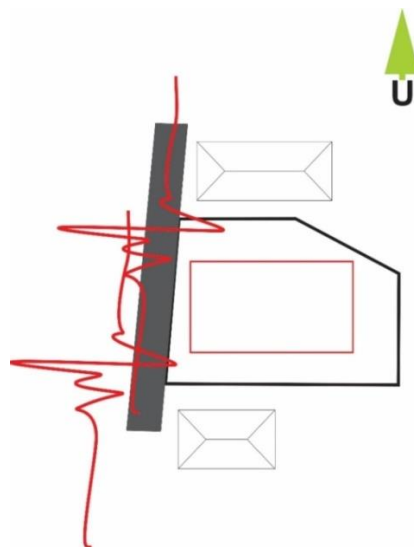
3.2.3 Analisis Sirkulasi



Gambar 3. 11 Analisis Sirkulasi

Pada gambar 3. 11 menunjukkan arah sirkulasi ke dalam bangunan, arah sirkulasi dari jalan Brigjen Katamsa dari utara ke selatan dan selatan ke utara, sehingga area masuk ke arah lokasi site sangat strategis dari arah utara, yang mana di sekitar area di buat akses untuk parkir.

3.2.4 Analisis Kebisingan



Gambar 3. 12 Analisis Kebisingan

Pada gambar 3. 12 menganalisis tingkat kebisingan di area site, tingkat kebisingan pada area ini sangat mendominasi pada area jalan yaitu area barat sehingga

perlu di *reduce* kebisingan pada arah barat dengan menggunakan tanaman penghambat suara supaya pengunjung yang datang ke bangunan dapat bekerja dengan nyaman.

3.3 Konsep Perancangan

Konsep perancangan pada bangunan ini adalah mengakomodasikan dan memfasilitasi para difabel agar dapat mengakses bangunan dengan aman dan cepat. Beberapa permasalahan perancangan dapat dilihat seperti:

1. Aktivitas pergerakan difabel di dalam bangunan: Ruang gerak para difabel sangat terbatas, dikarenakan kondisi fisik yang tidak dapat mengakses bangunan dengan baik sehingga arahan desain adalah mengakomodasikan rancangan sesuai dengan kebutuhan para difabel.
2. Respek antar difabel dan non difabel: Arahan perancangan ini adalah dengan memberi pemahaman kepada non-difabel agar dapat merasakan apa yang difabel rasakan ketika di dalam ruang.
3. Sulit berkonsentrasi dan kurangnya privasi: Arahan perancangan pada permasalahan ini dengan mebagi kebutuhan ruang masing-masing pengguna bangunan sehingga para difabel dan non difabel dapat menikmati ruang yang sama.
4. Lingkungan kreatif yang terbatas: Kebutuhan ruang yang dapat meningkatkan daya imajinasi dengan mengimplementasikan bentuk-bentuk arsitektural yang kreatif kedalam ruang.



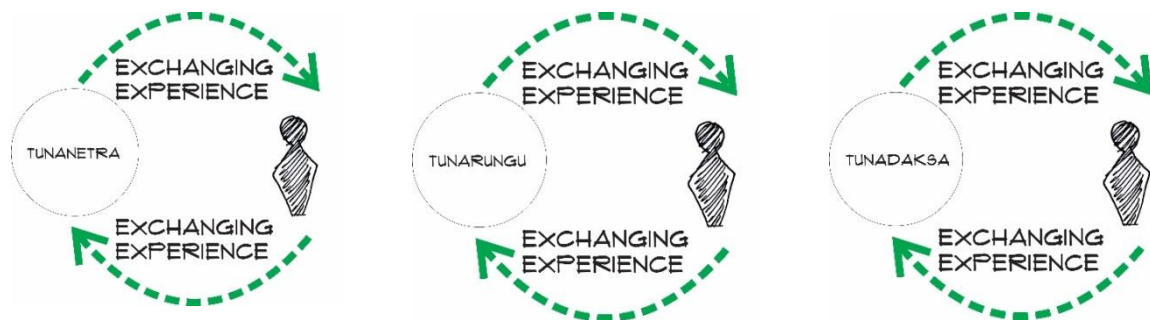
Gambar 3. 13 Konsep *Exchanging Experience*

Pada gambar 3. 13 memperlihatkan konsep *Exchanging Experience*. Dari permasalahan rancangan yang sudah dipaparkan maka konsep dari perancangan ini adalah “*Exchanging Experience*” yaitu pertukaran pengalaman yang dirasakan antar dua belah

pengguna bangunan. konsep ini bertujuan untuk menyetarakan kebutuhan fungsi ruang dengan pengguna yang berkebutuhan khusus.

Untuk membuat kenyamanan terhadap pengguna difabel dibutuhkan perancangan secara “Inklusif desain” yaitu perancangan khusus untuk kaum difabel dengan menyesuaikan kebutuhan para penggunan. Sedangkan untuk menciptakan pengalaman terhadap para non difabel dibutuhkan beberapa poin dasar perancangan yaitu:

- a. Pengalaman Tunanetra: Menciptakan ruangan ilusi dengan permainan material yang memantulkan cahaya.
- b. Pengalaman Tunarungu: Memeberikan pengalaman secara pendengaran dengan membuat lubang angin yang dapat menghasilkan suara ketika anginnya berhembus.
- c. Pengalaman Tunadaksa: Membuat akses yang luas dan susah sehingga para pengguna dapat merasakan betapa susahnya mengakses dan menjangkau sebuah ruangan.

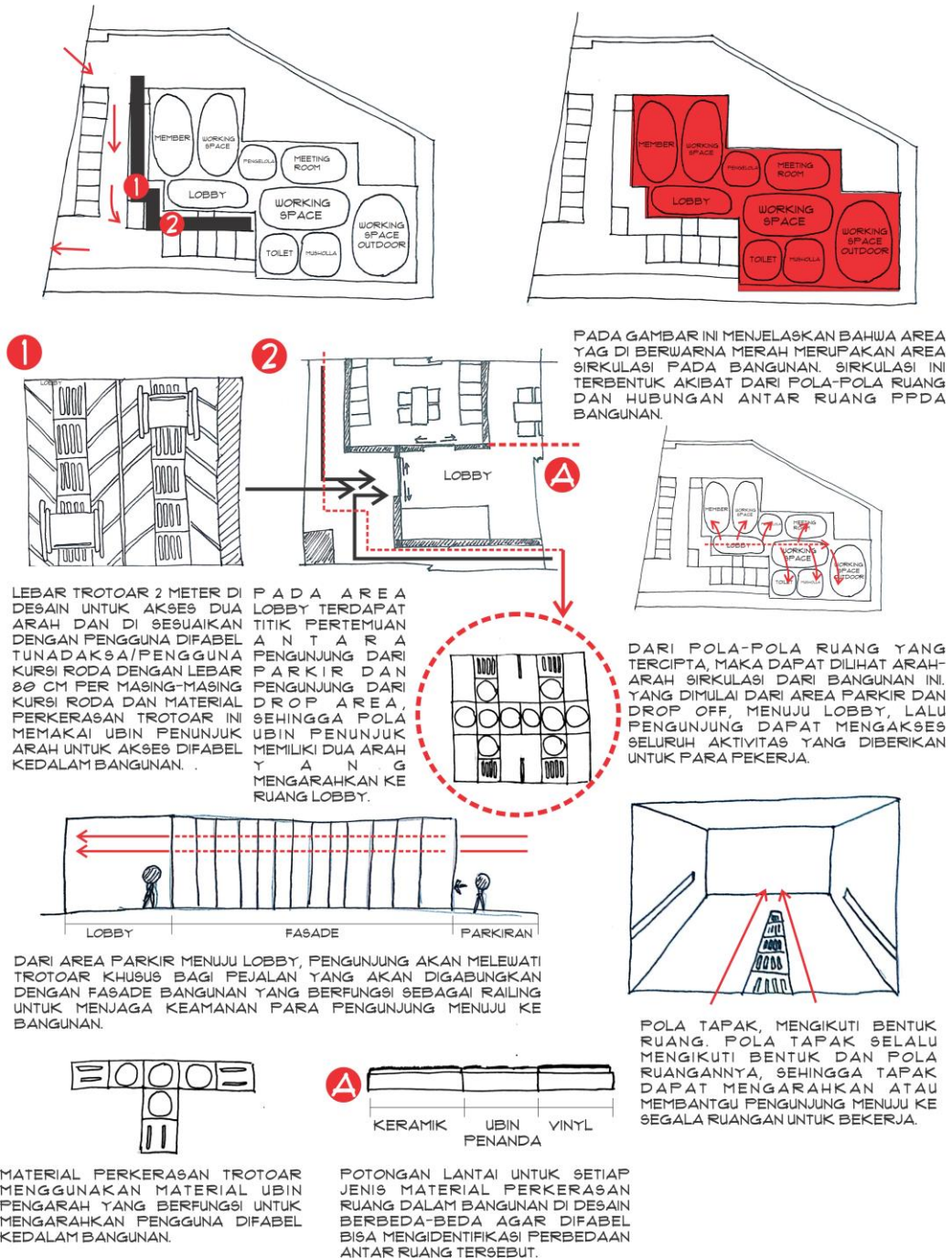


Gambar 3. 14 Penerapan *Exchanging Experience*

Dengan menerapkan konsep *Exchanging Experience* seperti pada gambar 3. 14 maka pada perancangan bangunan ini pengalaman yang dirasakan pada pengguna bangunan non difabel akan dapat diserap dengan baik sehingga akan mempengaruhi perpektif mereka terhadap para difabel.

3.4 Rancangan Skematik Inklusif Desain

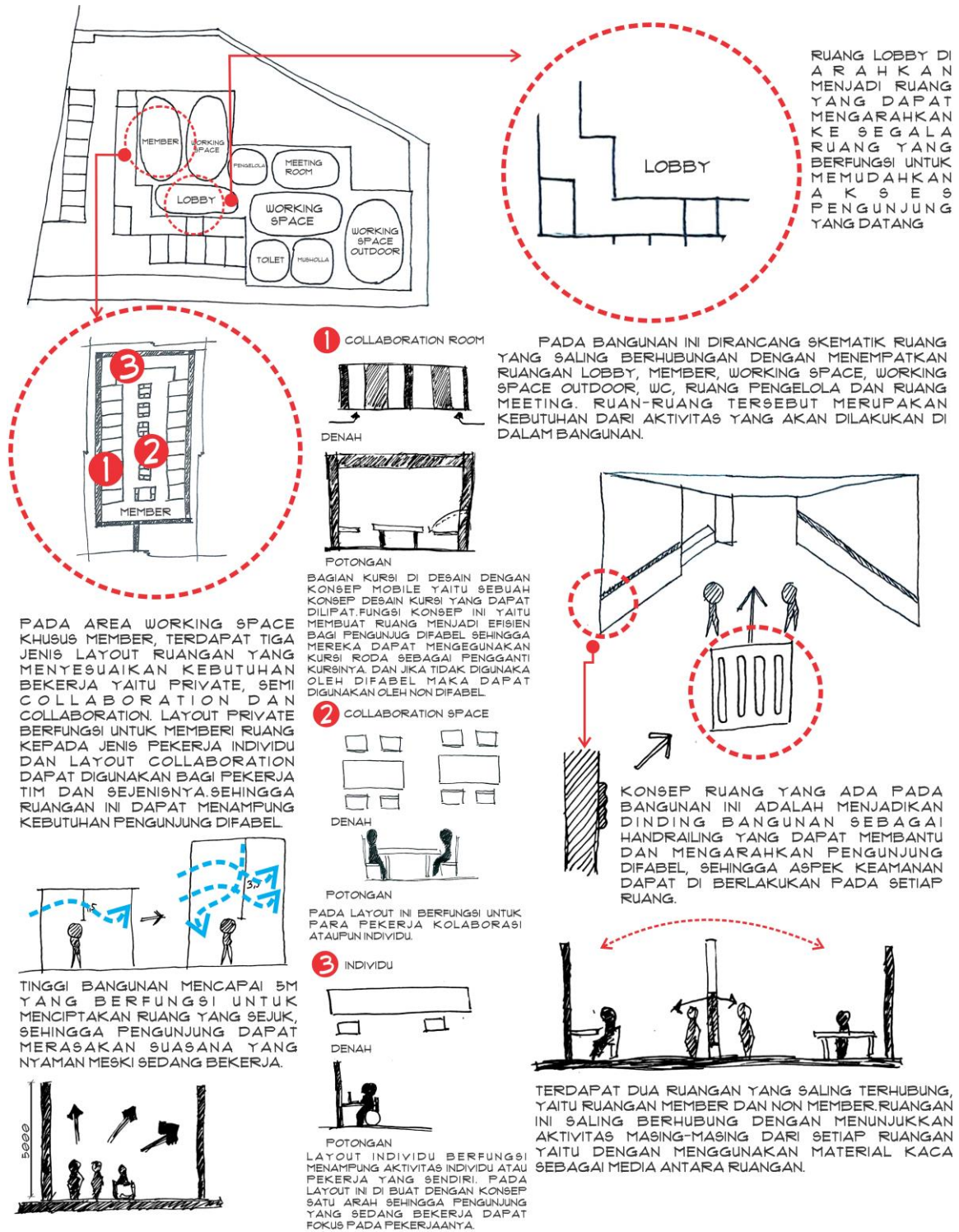
3.4.1 Skematik Difabilitas Tapak



Gambar 3. 15 Skematik Difabilitas Tapak

Pada gambar diatas ini menjelaskan tentang akses difabel dari luar bangunan menuju ke dalam bangunan dan penerapan-penerapan seperti ubin pemandu dan handrail di luar bangunan untuk mempermudah akses di fabel untuk menuju ke dalam bangunan.

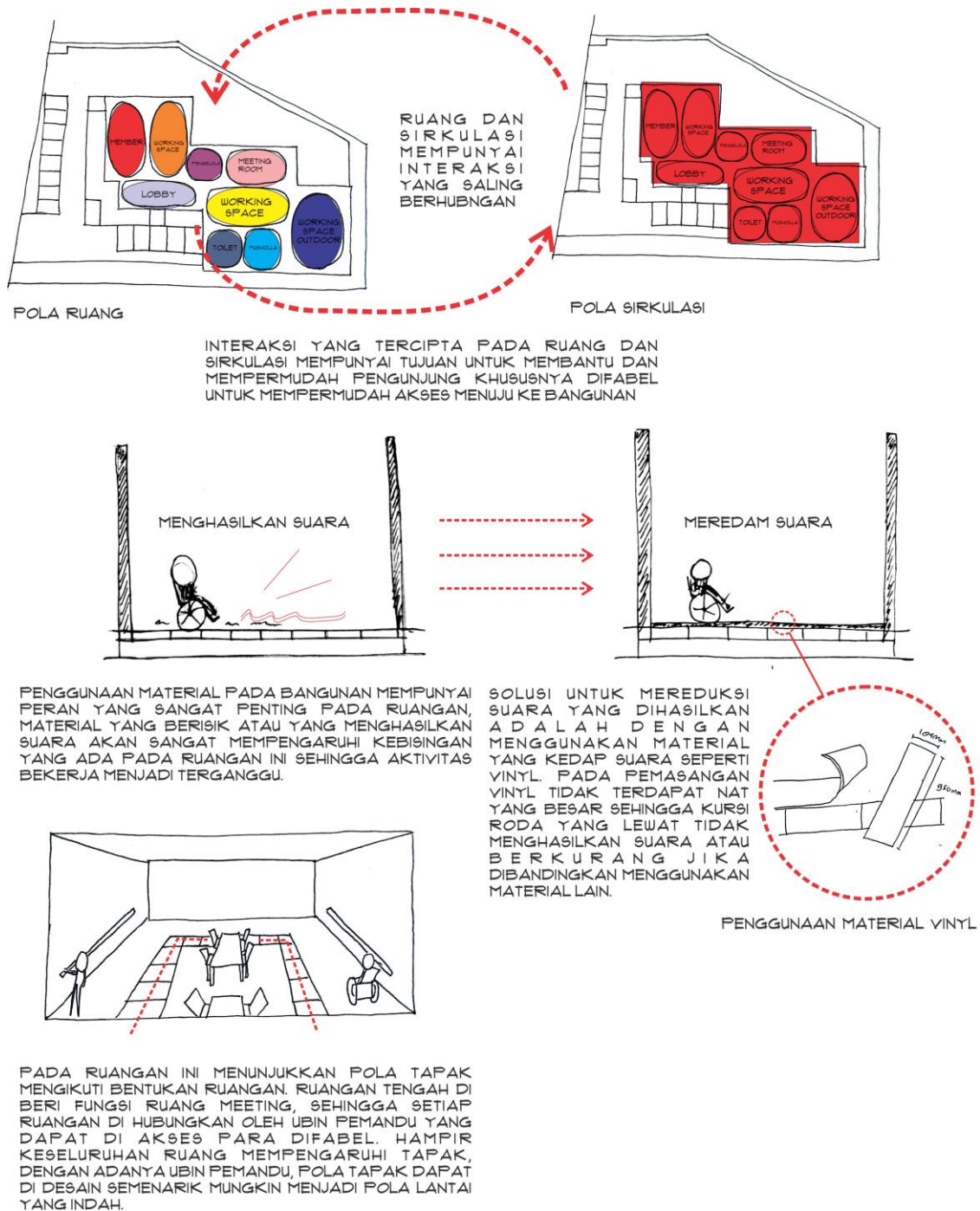
3.4.2 Skematik Difabilitas Ruang



Gambar 3. 16 Skematik Difabilitas Ruang

Gambar diatas menjelaskan tentang akses difabel mulai dari masuk kedalam bangunan hingga duduk untuk bekerja dan digambar ini juga menjelaskan tentang kenyamanan difabel saat bekerja.

3.4.3 Skematik Interaksi Ruang dan Tapak

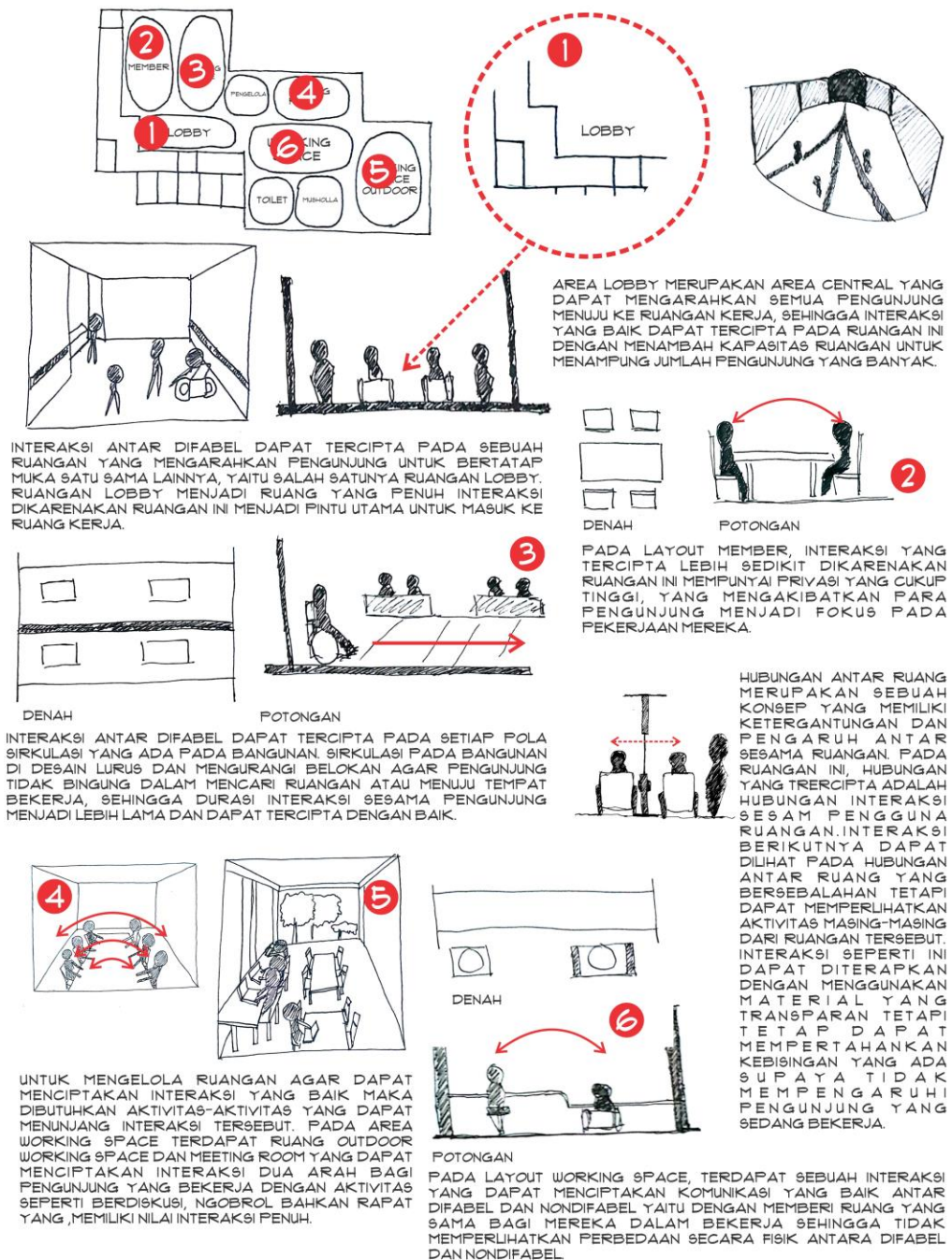


Gambar 3. 17 Skematik Interaksi Ruang dan Tapak

Berdasarkan Pada gambar diatas dapat menjelaskan tentang lantai yang menggunakan material vinyl untuk dapat mengurangi suara gesekan dari kursi roda yang berpengaruh terhadap kenyamanan orang bekerja dan penerapan ubin pemandu sebagai akses difabel didalam bangunan.

3.5 Rancangan Skematik *Exchanging Experience*

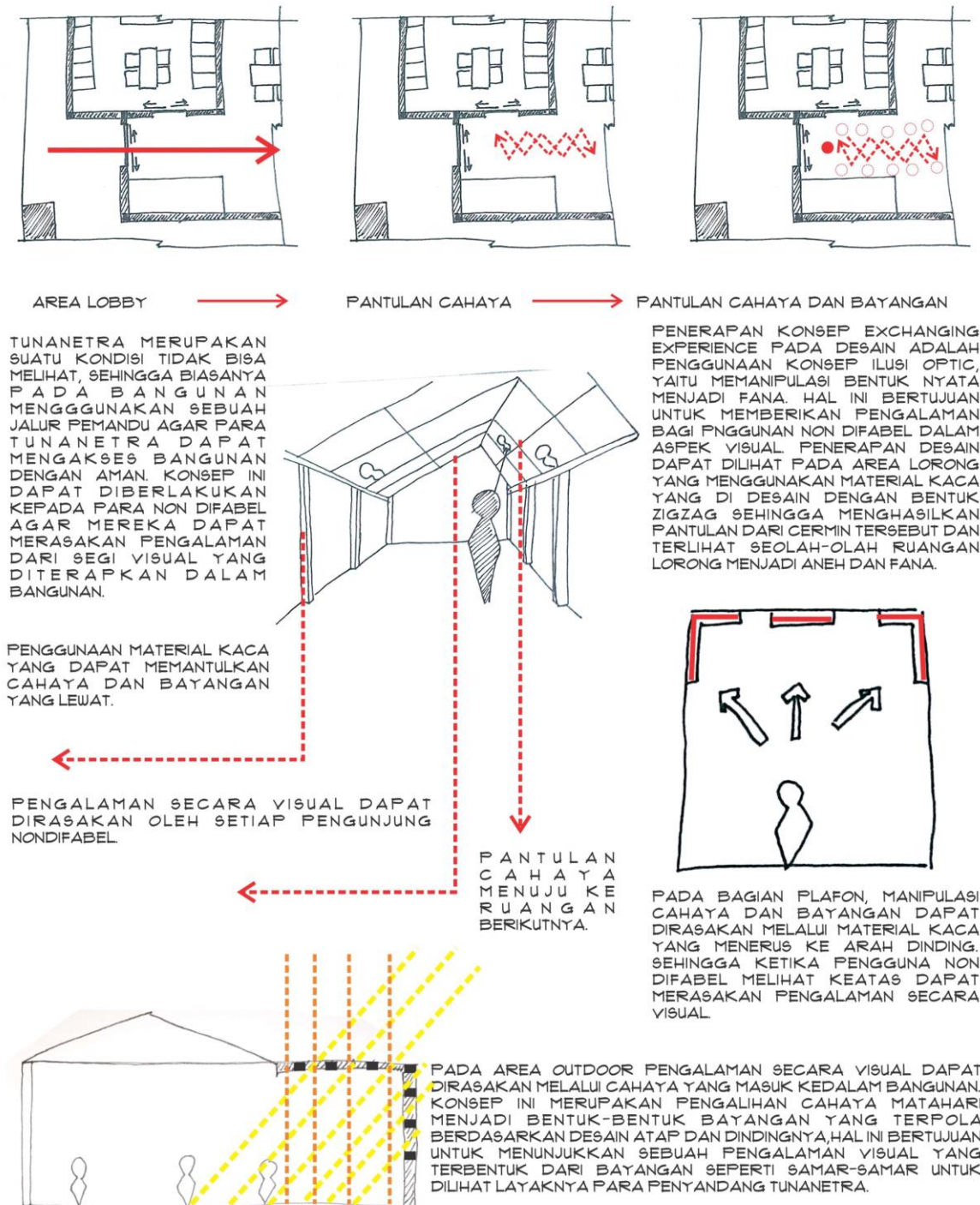
3.5.1 Skematik Desain *Echanging Experience* Interaksi antar Difabel



Gambar 3. 18 Skematik Interaksi Antar Difabel

Pada gambar diatas menerangkan bagaimana cara interaksi difabel dan non-difabel didalam bangunan ini mulai dari interaksi yang tercipta dari pola sirkulasi, pengaturan meja dan kursi.

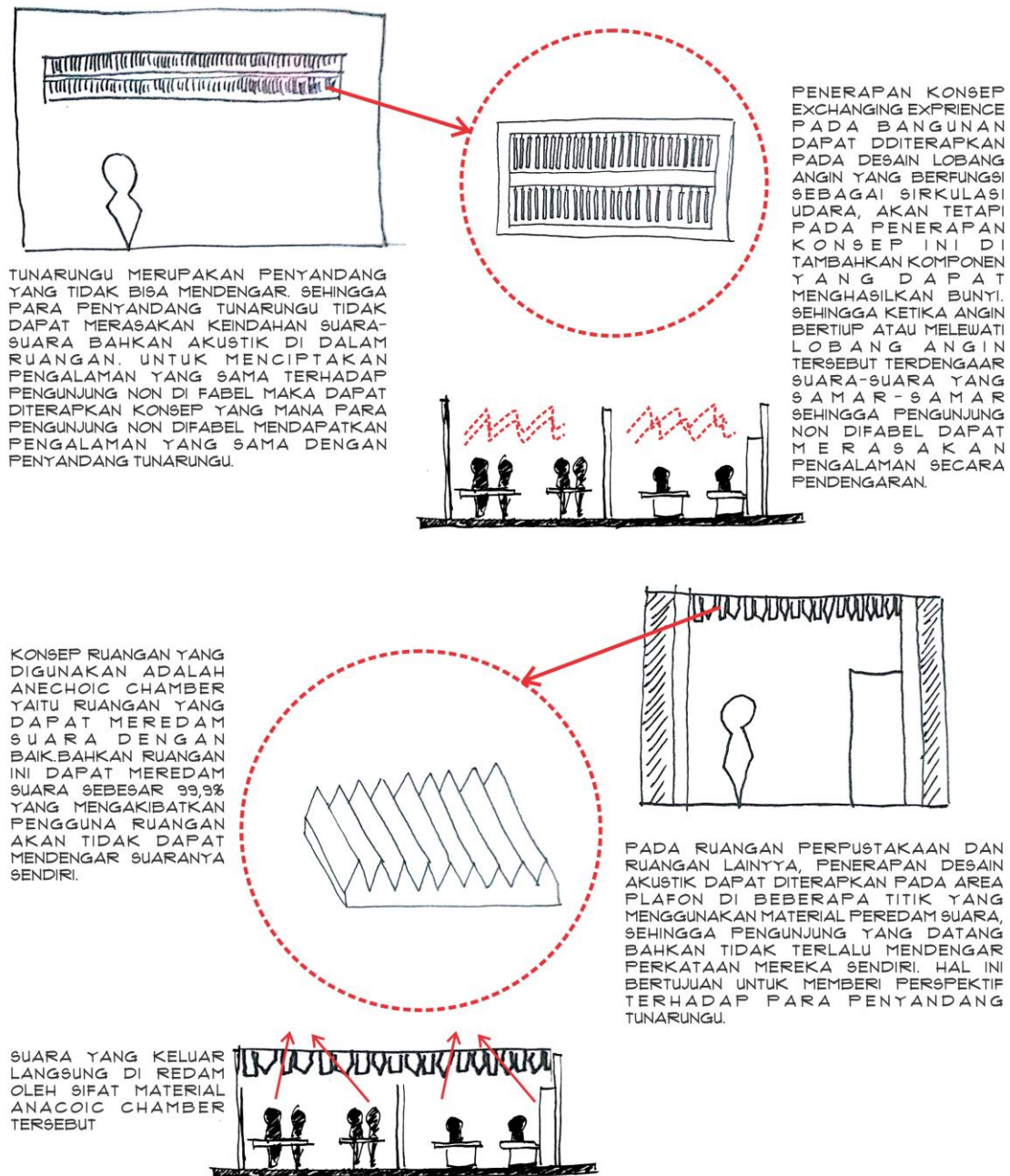
3.5.2 Skematik Desain *Exchanging Experience* bagi Tunanetra



Gambar 3. 19 Skematik *Exchanging Experience* Tunanetra

Pada gambar diatas menjelaskan tentang konsep *Exchanging Experience* yang yang berfokus pada penglihatan seperti penggunaan cermin yang berfungsi sebagai ilusi optik untuk memanipulasi penglihatan non-difabel didalam bangunan.

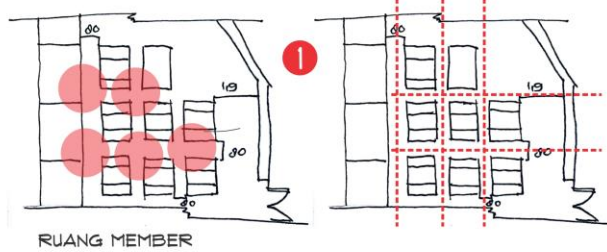
3.5.3 Skematik Desain *Exchanging Experience* bagi Tunarungu



Gambar 3. 20 Skematik *Exchanging Experience* Tunarungu

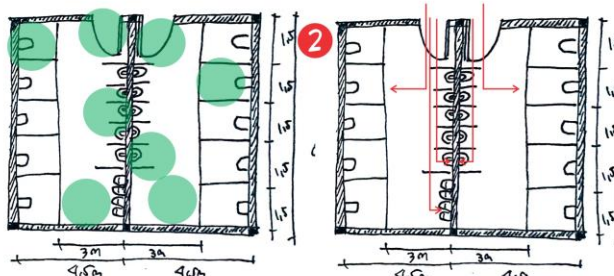
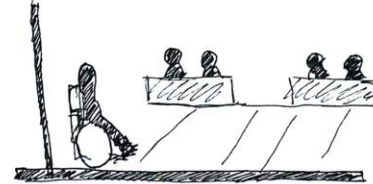
Pada gambar diatas menjelaskan tentang konsep *Exchanging Experience* yang yang berfokus pada pendengaran seperti penggunaan material *Anechoic Chamber* yang berguna untuk meredam suara pengguna saat bekerja.

3.5.4 Skematik Desain *Exchanging Experience* bagi Tunadaksa



TUNADAKSA MERUPAKAN CACAT FISIK YANG MEMBUAT MEREKA TIDAK DAPAT MENGAKSES BANGUNAN DENGAN LANCAR DAN BAIK. PADA KONSEP *EXCHANGING EXPERIENCE* INI PARA TUNADAKSA DI BERIKAN AKSES YANG LUAS DAN CEPAT AGAR DAPAT MENGAKSES BANGUNAN DENGAN CEPAT.

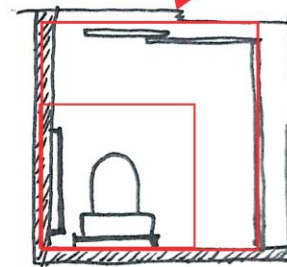
PADA PENERAPAN DESAIN, TUNADAKSA TERHALANG OLEH DIMENSI. BANYAK DIMENSI BANGUNAN MENGGUNAKAN STANDART NONDIFABEL SEHINGGA PARA DIFABEL KHUSUSNYA TUNADAKSA MERASA DULIT DALA MENGAKSES BANGUNAN. SEHINGGA PADA DESAIN INI SELURUH RUANGAN MENGADOPSI KEBUTUHAN PARA TUNADAKSA YANG MEMBUUTUHKAN RUANG LEBIH DI BANDING NON DIFABEL.



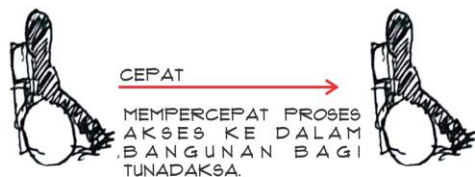
RUANG KAMAR MANDI

PADA PENGGUNA NON DIFABEL, PENERAPAN KONSEP YANG DILAKUKAN ADALAH MEMPERLUAS RUANGAN DARI YANG BISANYA, SEHINGGA PENGALAMAN YANG MEREKA RASAKAN ADALAH JARAK YANG DEKAT SEOLAH-OLAH TERASA JAUH DAN DIMENSI RUANG YANG BIASANYA SEMPIT MENJADI LUAS. HAL INI BERTUJUAN AGAR PARA NON DIFABEL MEMPUNYAI PERSPEKTIF YANG BERBEDA TERHADAP PENGGUNA DIFABEL.

PENERAPAN PADA DESAIN YAITU PADA RUANGAN TOILET SEMUANYA MENGGUNAKAN KEBUTUHAN RUANG YANG BESAR, SEHINGGA NONDIFABEL DAPAT MERASAKAN SUASANA YANG DIRASAKAN OLEH DIFABEL DALAM MENGAKSES BANGUNAN.



PADA RUANGAN TOILET, DIMENSI YANG DIGUNAKAN DUA KALI LEBIH BESAR PADA STANDART NON DIFABEL DIMENSI RUANG INI DI AKOMODASIKAN UNTUK PENGGUNA TUNADAKSA YANG HARUS MEMBAWA KURSI RODA KEDALAM RUANGAN, SEHINGGA NON DIFABEL JUGA HARUS MERASAKAN DIMENSI RUANG YANG BERBEDA SERTA MENGGUNAKAN FASILITAS-FASILITAS YANG SAMA DENGAN PENGGUNAN TUNADAKSA.

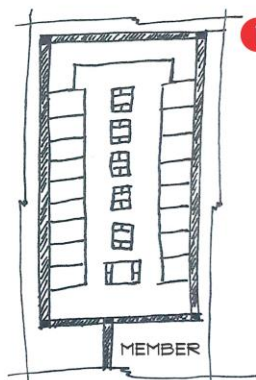
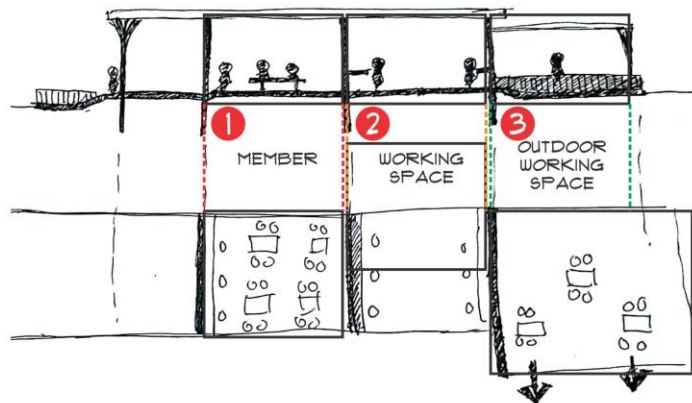


Gambar 3. 21 Skematik *Exchanging Experience* Tunadaksa

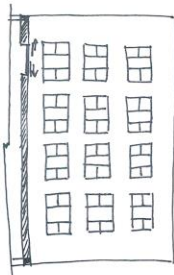
Pada gambar diatas menjelaskan tentang konsep *Exchanging Experience* yang berfokus pada kecacatan fisik seperti pengguna kursi roda dan tongkat kruk, penerapan konsep ini pada lebar jalur akses sikulasi yang disesuaikan untuk pengguna difabel dan juga semua toilet yang ada di disesuaikan dengan standar difabel agar pengguna non difabel bisa merasakan suasana dari dimensi toilet tersebut.

3.6 Rancangan Skematik Ruang Kerja Konsentrasi dan Privasi

KONSENTRASI MERUPAKAN SEBUAH PEMUSATAN, PERHATIAN DAN FOKUS DALAM SEBUAH AKTIVITAS. AKTIVITAS BEKERJA MEMBUTUHKAN TINGKAT KONSENTRASI YANG CUKUP TINGGI, SEHINGGA DIBUTUHKAN RUANG-RUANG YANG DAPAT MEWADAHI KEBUTUHAN TERSEBUT. PADA RANCANGAN SKEMATIK INI, PEMBAGIAN RUANGAN UNTUK PENINGKATAN KONSENTRASI DAPAT DILIHAT DARI PEMBAGIAN LAYOUT RUANGAN YANG TERBAGI MENJADI DUA YAITU INDIVIDU DAN COLLABORATION. PADA SETIAP RUANGAN TERSEBUT MEMILIKI KADAR KONSENTRASI TERSENDIRI. BEGITU JUGA HALNYA DENGAN PRIVASI. PRIVASI MERUPAKAN KEMAMPUAN UNTUK MENUTUPI DAN URUSAN DARI PUBLIK, UNTUK MEWADAH HAL TERSEBUT RUANG PRIVASI BAGI PEKERJA PERLU DICIPTAKAN UNTUK MENJAGA HAK PRIVASI PEKERJA.

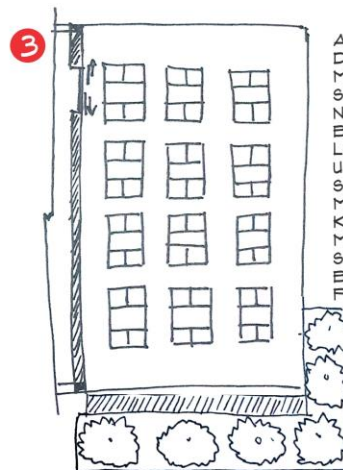


1 PADA RUANGAN MEMBER TERDAPAT RUANG BEKERJA YANG MEMILIKI PRIORITAS BAGI PENGUNJUNG MEMBER. SISTEM INI BERFUNGSI UNTUK MENJAGA PRIVASI PENGUNJUNG YANG DATAN BAIK UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN PRIVASI. HAL INI DAPAT DILIHAT PADA LAYOUT RUANGAN YANG MEMBAGI FUNGSI DAN PERAN PADA SETIAP AKTIVITASNYA.



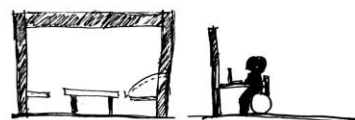
WORKING SPACE

2 RUANGAN WORKING SPACE MERUPAKAN PENGGABUNGAN DARI FUNGSI INDIVIDU, COLLABORATION, RUANG MEETING DAN TERDAPAT FASILITAS PENDUKUNG MINI BAR DAN MINI LIBRARY. PADA AREA INI PARA PENGUNJUNG YANG DATANG BISA MEMILIH SUASANA YANG MEREKA INKINKAN AGARA DAPAT MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN MENJAGA PRIVASI.



OUTDOOR WORKING SPACE

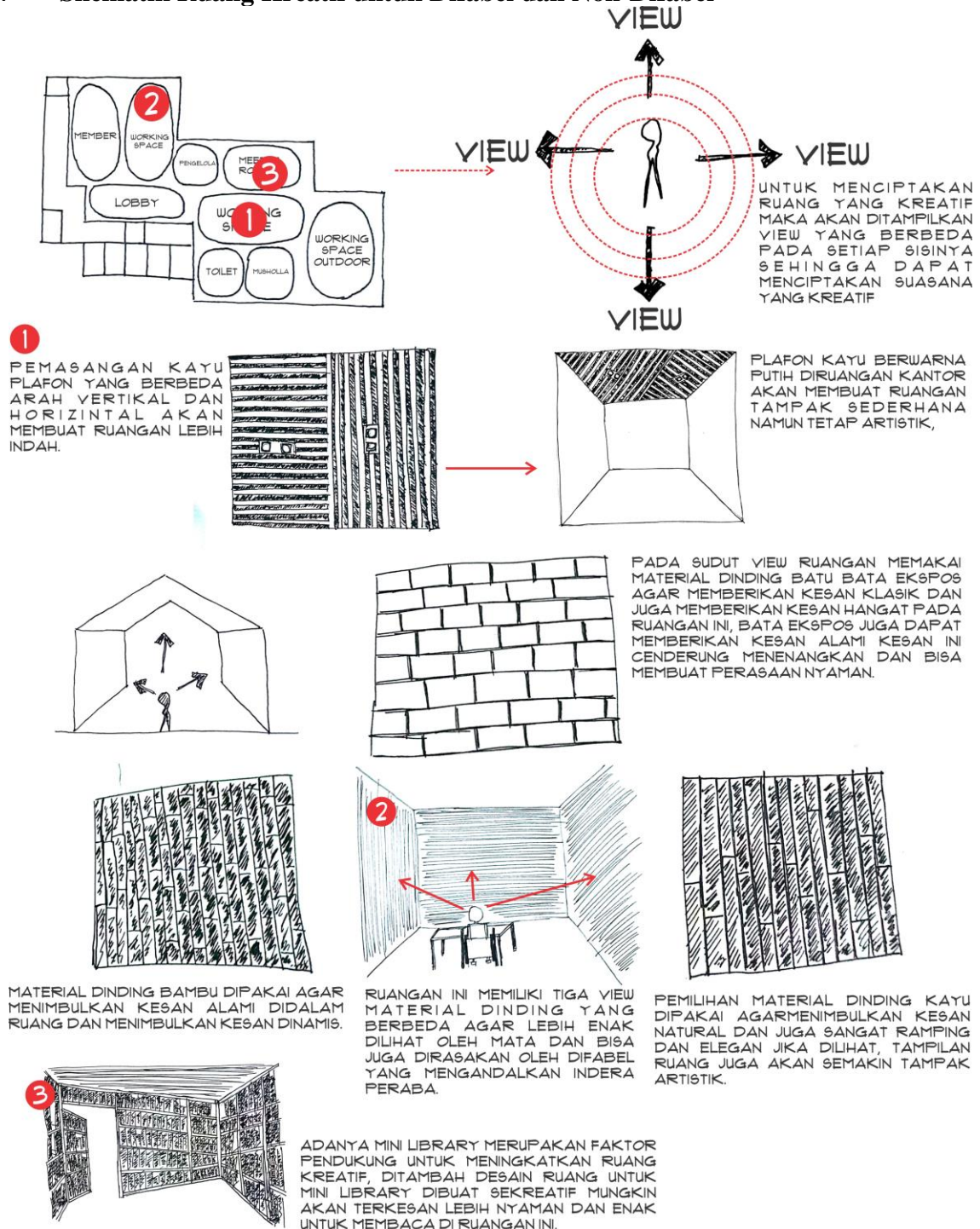
AREA OUTDOOR DAPAT MENCIPTAKAN SUASANA YANG NYAMAN KARENA BERHADAPAN LANGSUNG DENGAN UDARA LUAR, SEHINGGA DAPAT MENCIPTAKAN KETENANGAN DAN MENGHADIRKAN SUASANA YANG BARU BAGI PENGUNJUNG.



Gambar 3. 22 Skematik Ruang Kerja Konsentrasi dan Privasi

Gambar diatas lebih menjelaskan kepada konsentrasi dan privasi pengguna didalam bangunan dengan pembagian ruang yang lebih spesifik dan juga penerapan material *Anechoic Chamber* dibeberapa ruang yang dapat meningkatkan konsentras dan privasi pengguna.

3.7 Skematik Ruang Kreatif untuk Difabel dan Non-Difabel

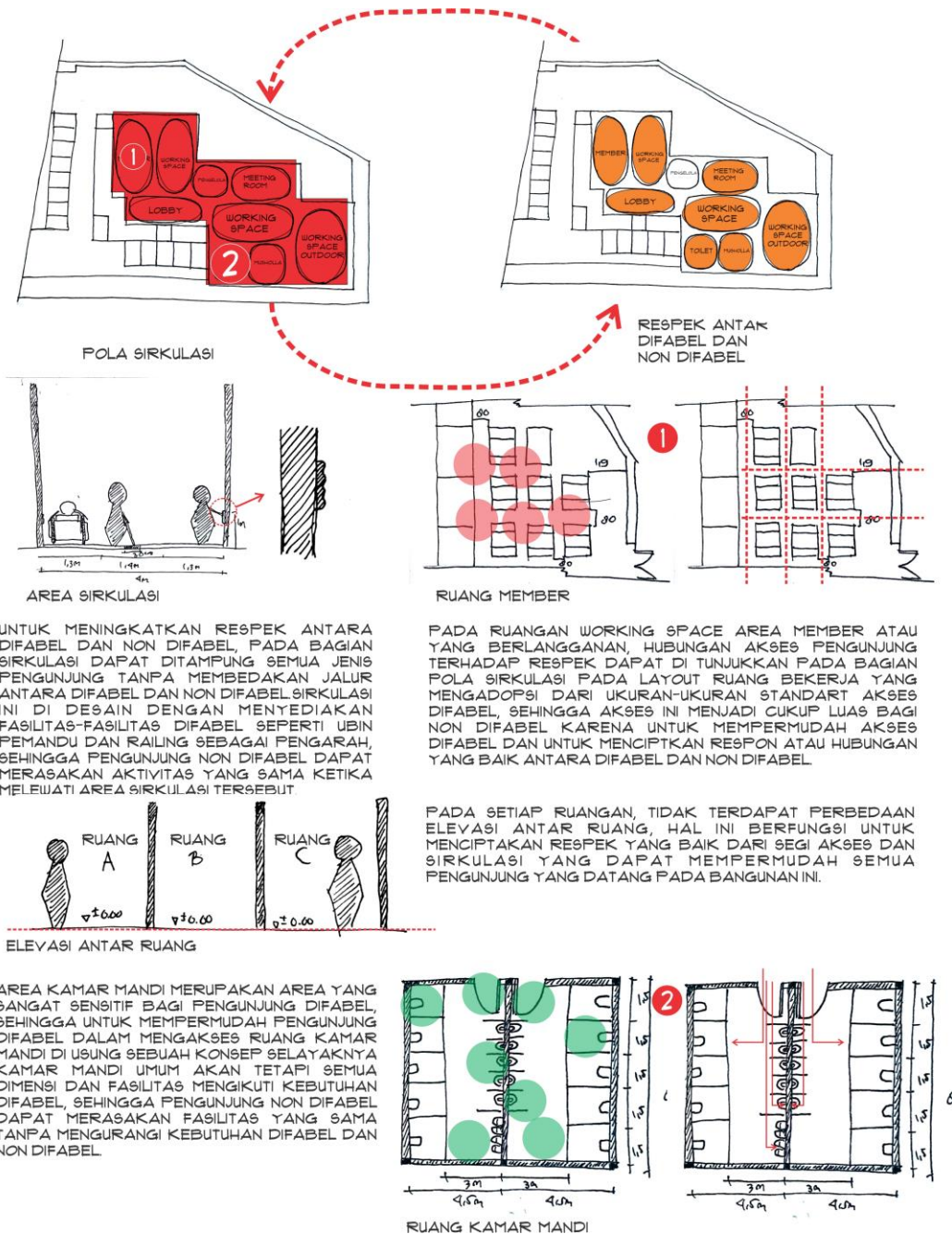


Gambar 3. 23 Skematik Ruang Kreatif untuk Difabel dan Non-Difabel

Pada gambar diatas menjelaskan pada material yang dipakai dalam menciptakan ruang kreatif seperti penggunaan material batu bata, bambu dan kayu yang disajikan dalam 1 ruang *working space* agar setiap sudut pemandangan didindingnya berbeda-beda.

3.8 Skematik Hubungan Ruang

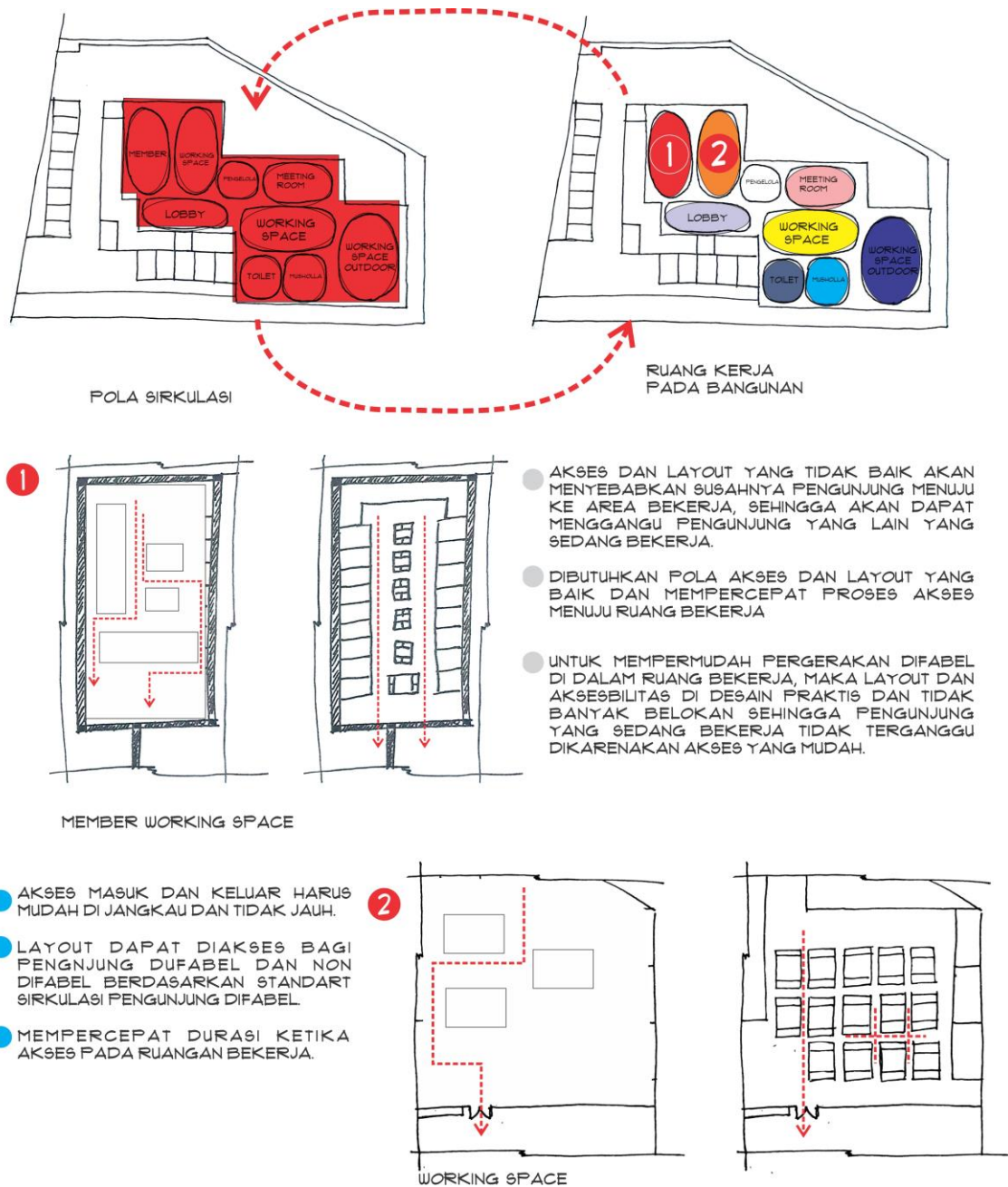
3.8.1 Skematik Hubungan Pergerakan Difabel terhadap Respek antara Difabel dan Non-Difabel



Gambar 3. 24 Hubungan Pergerakan Difabel terhadap Respek antara Difabel dan Non-Difabel

Pada gambar diatas dapat menjelaskan kepada aktifitas pergerakan difabel didalam bangunan, didalam bangunan ini tidak ada perbedaan elevasi yang signifikan agar memudahkan pengguna kursi roda untuk akses didalam bangunan.

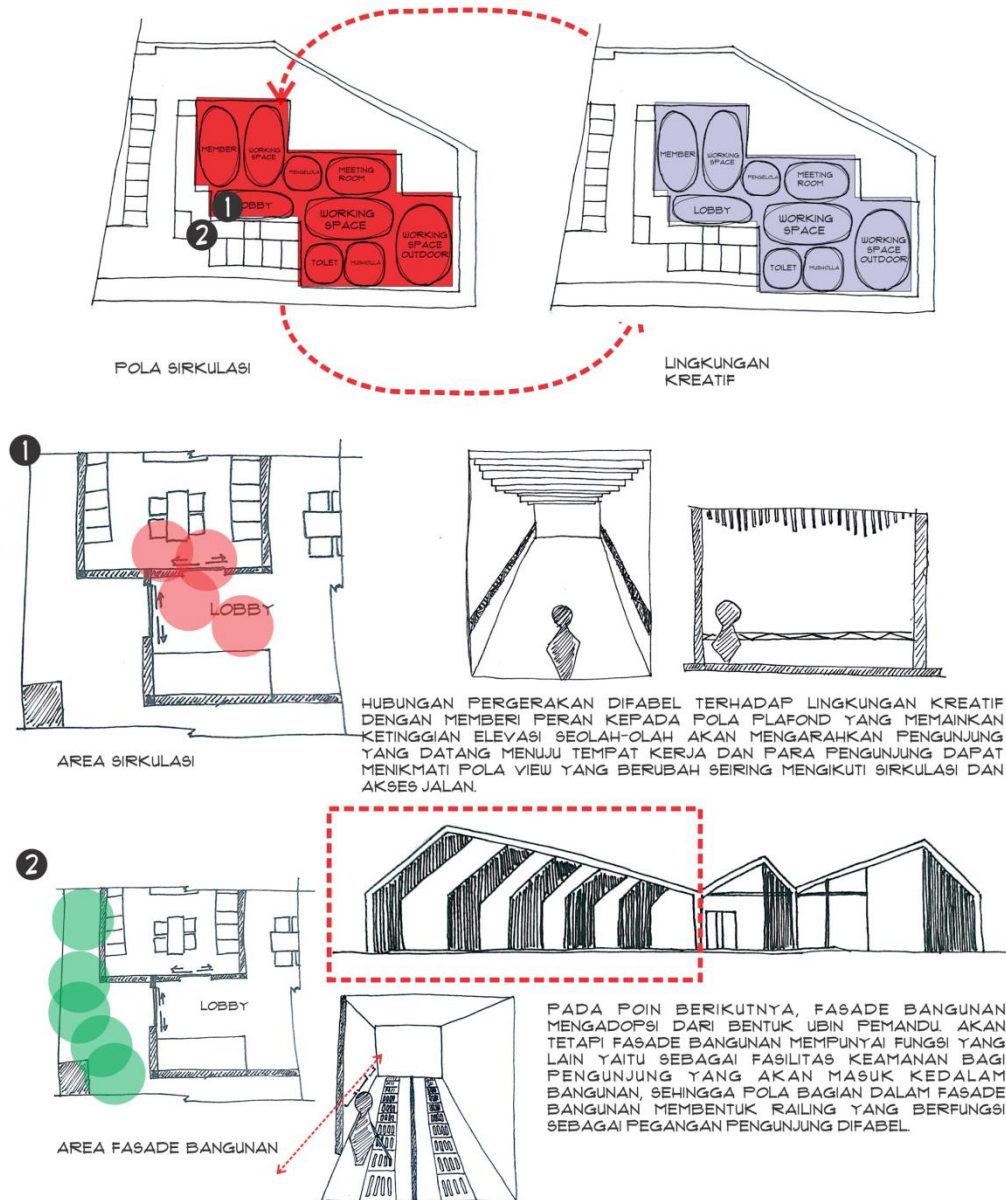
3.8.2 Skematik Hubungan Pergerakan Difabel terhadap Ruang Kerja



Gambar 3. 25 Hubungan Pergerakan Difabel terhadap Ruang Kerja

Pada gambar diatas lebih menekankan kepada hubungan pergerakan difabel terhadap ruang kerja itu sendiri, mulai dari akses masuk, *Layout* ruang dan juga mempercepat akses serta mempermudah difabel keruang kerjanya.

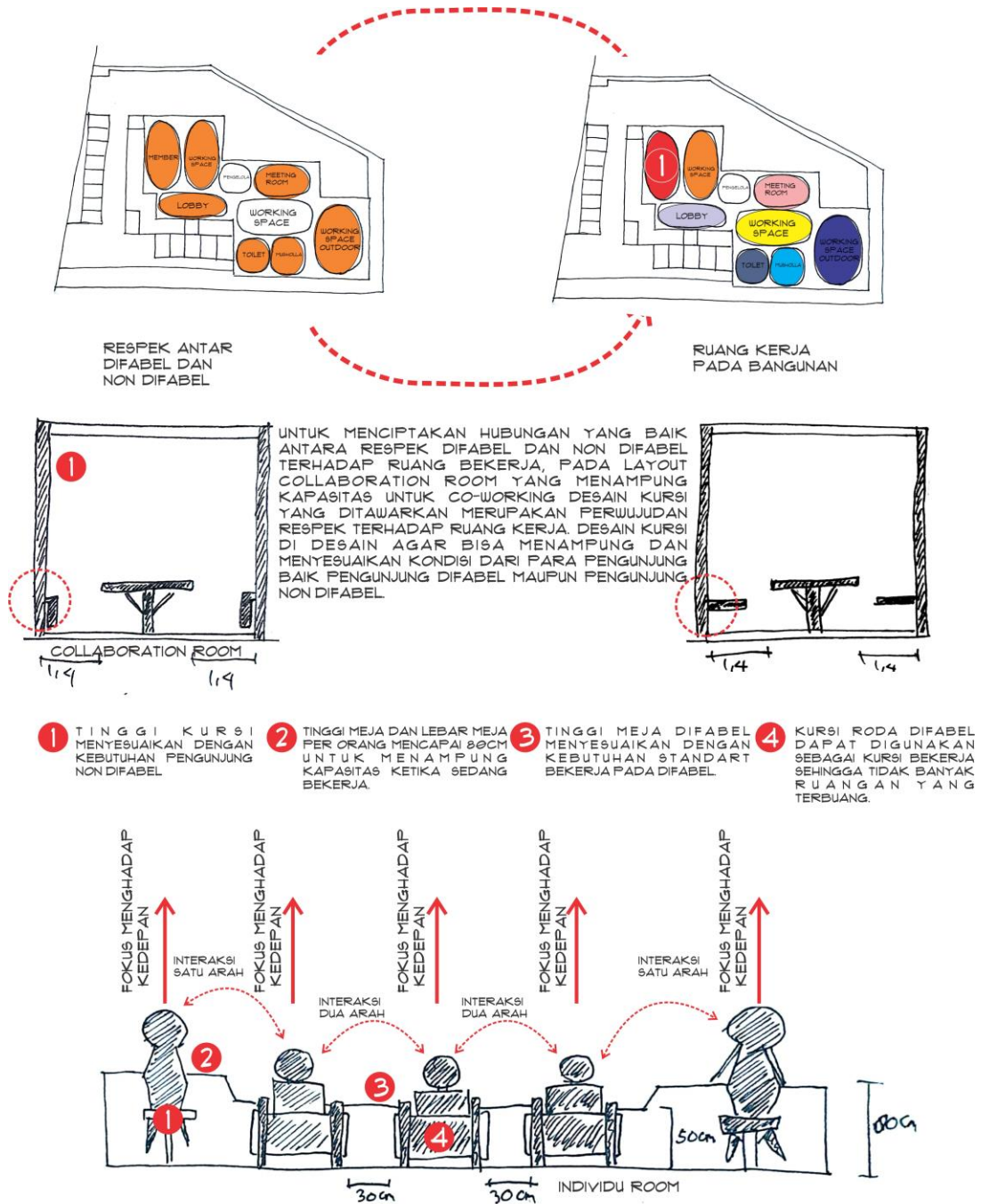
3.8.3 Skematik Hubungan Pergerakan Difabel terhadap Lingkungan Kreatif



Gambar 3. 26 Hubungan Pergerakan Difabel terhadap Lingkungan Kreatif

Gambar diatas menjelaskan kepada lingkungan yang kreatif seperti fasad bangunan yang diambil dari bentuk ubin pemandu yang ditransformasikan ke dalam bentuk fasad agar menciptakan lingkungan yang kreatif.

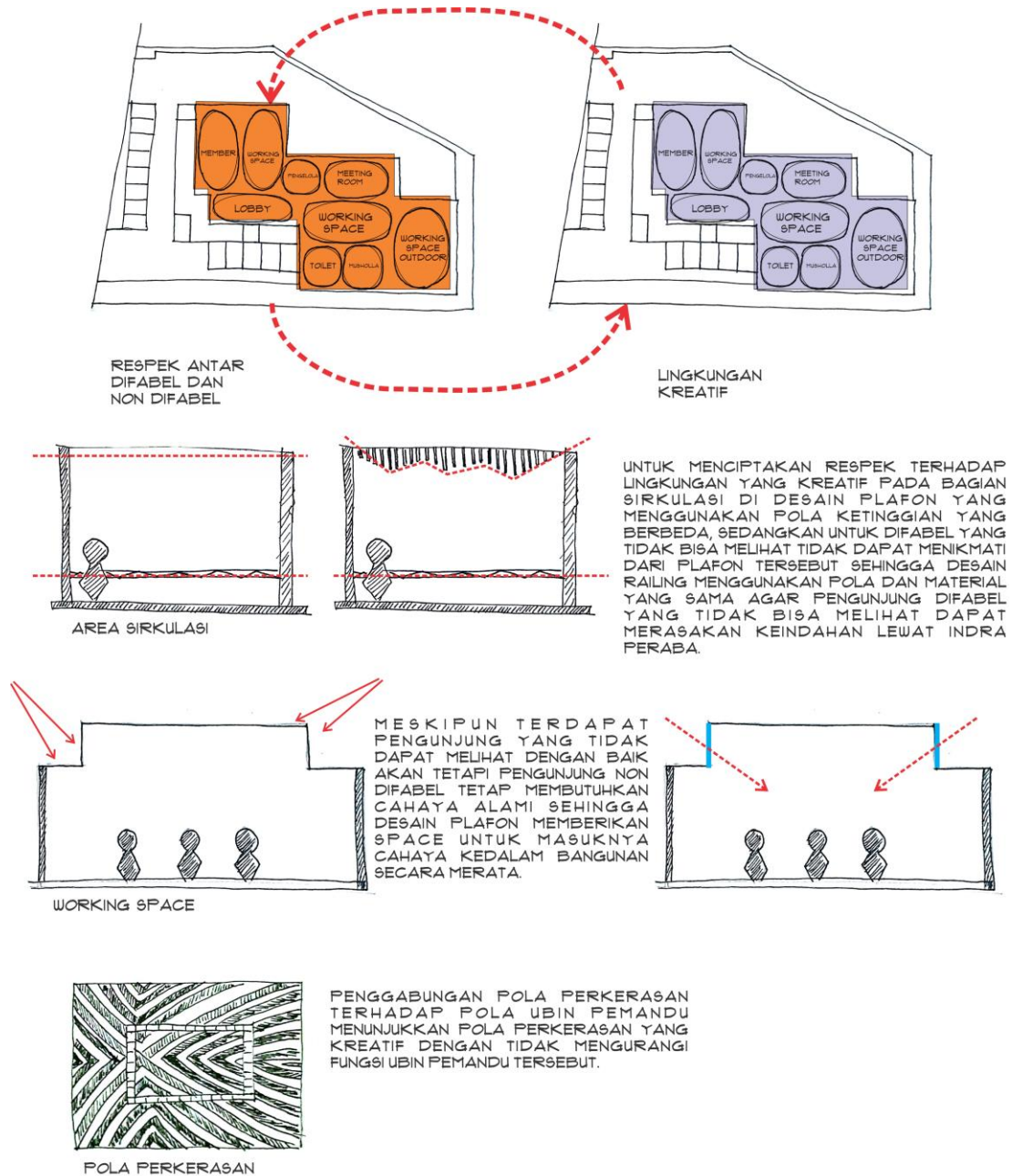
3.8.4 Skematik Hubungan Respek antara Difabel dan Non Difabel terhadap Ruang Kerja



Gambar 3. 27 Hubungan Respek antara Difabel dan Non Difabel terhadap Ruang Kerja

Pada gambar diatas menunjukan kepada respek non-difabel terhadap difabel, untuk dapat memberikan respek non-difabel terhadap difabel maka didalam area *working* diberikan meja dan kursi yg menyesuaikan difabel pengguna kursi roda.

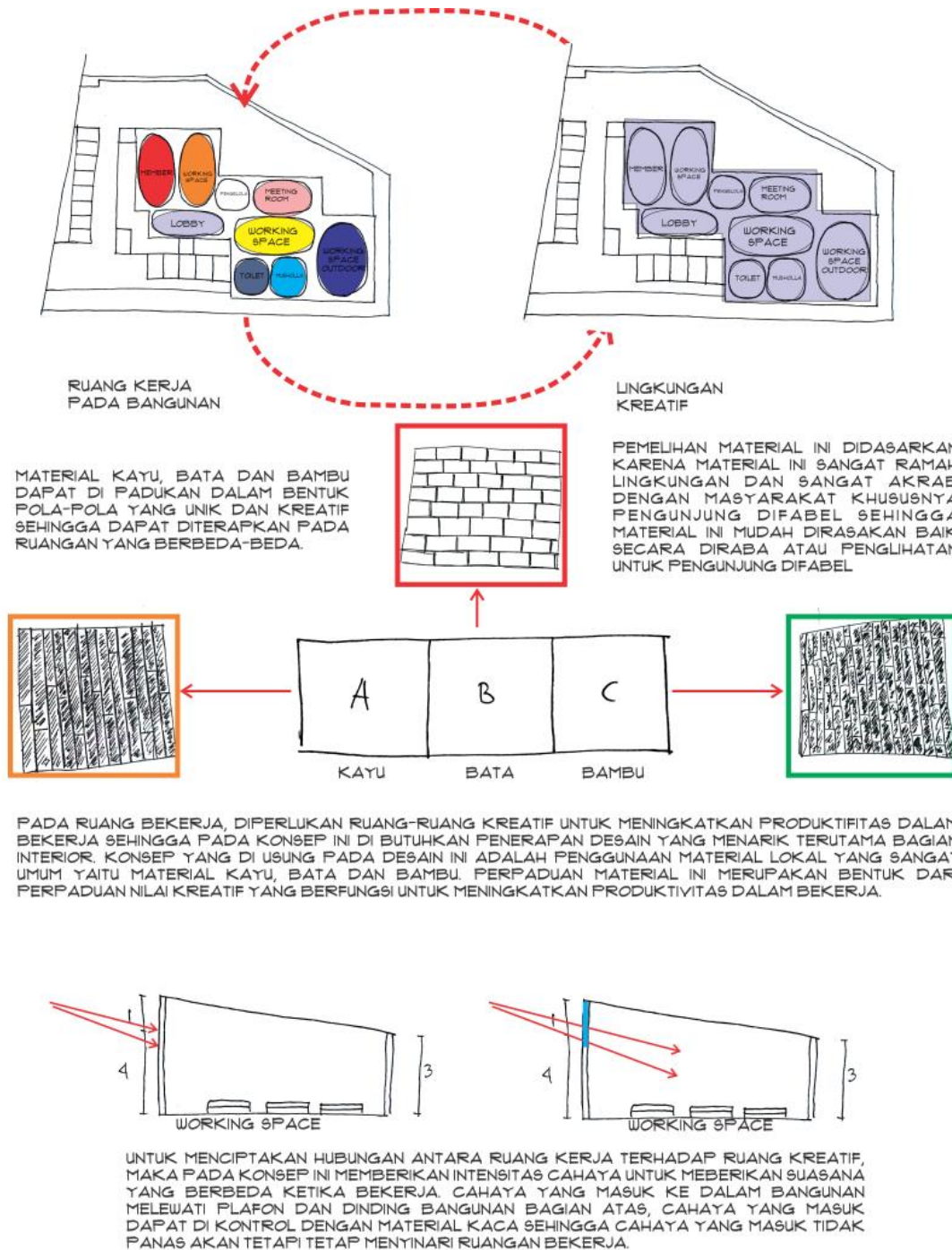
3.8.5 Skematik Hubungan Respek antara Difabel dan Non Difabel terhadap Lingkungan Kreatif



Gambar 3. 28 Hubungan Respek antara Difabel dan Non Difabel terhadap Lingkungan Kreatif

Pada gambar diatas menjelaskan pada permainan pola plafon yang menciptakan lingkungan kreatif didalam bangunan dan juga permainan pencahayaan diruang member yang memberikan kesan lebih menarik.

3.8.6 Skematik Hubungan Ruang Kerja terhadap Lingkungan Kreatif



Gambar 3. 29 Hubungan Ruang Kerja terhadap Lingkungan Kreatif

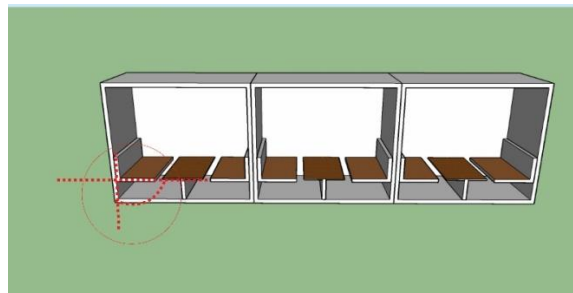
Pada gambar diatas menekankan kepada permainan material didalam ruang untuk menciptakan ruang kerja yang kreatif serta permainan cahaya didalam ruang agar lebih menarik.

3.9 Desain Skematik Bangunan



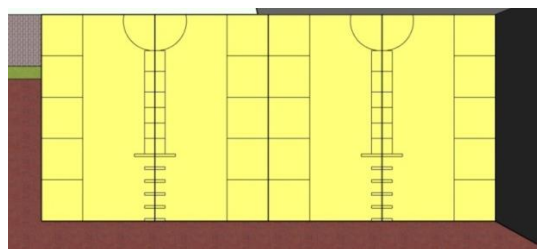
Gambar 3. 30 Akses Difabel dan Non-Difabel

Akses yang mengutamakan pengguna difabel merupakan penerapan konsep inklusif desain yang memperluas ukuran dan dimensi pada umumnya (lihat pada gambar 3. 30). Akses ini mempunyai dua jalur untuk pengunjung yang datang dan pengunjung yang akan pulang sehingga pengunjung difabel dapat mengakses bangunan dengan aman dan cepat.



Gambar 3. 31 Ruang Kerja

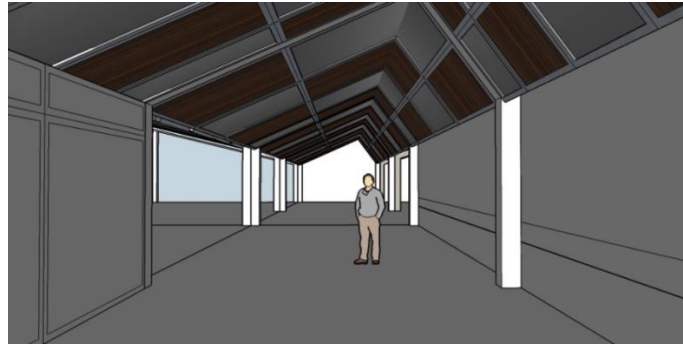
Penggunaan ruang kerja yang baik adalah dengan menerapkan kebutuhan ruang bagi pengunjung difabel dan non difabel dengan menggabungkan fungsi tersebut di dalam sebuah desain (lihat pada gambar 3. 31). Desain ini sangat fleksibel yaitu biasa digunakan oleh dua pengguna difabel dan non difabel dengan membuat bagian kursi bisa di lipat dan digunakan.



Gambar 3. 32 Toilet Difabel dan Non-Difabel

Pada gambar 3. 32 menunjukan semua ruang toilet menggunakan standart dari kebutuhan ruang difabel sehingga pengguna non difabel dapat merasakan kebutuhan ruang akan pengguna difabel.

3.9.1 Skematik *Exchanging Experience*



Gambar 3. 33 Ilusi Optik

Pada gambar 3. 33 memperlihatkan pertukaran pengalaman pada aspek visual dapat diterapkan dengan mengubah dan mengkamuflese bentuk komponen arsitektural dengan menggunakan material kaca yang memantulkan bentuk, sehingga terjadi pengalaman visual pada area lorong untuk meberi kesan pada aspek visual.

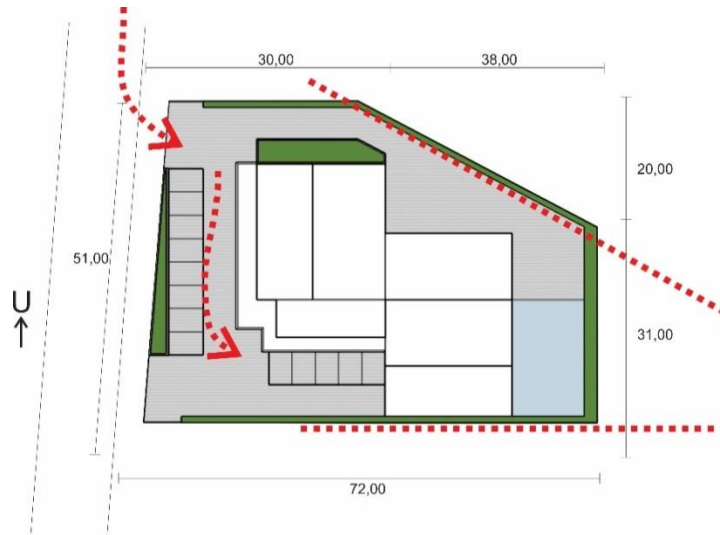


Gambar 3. 34 Rekayasa Akustik

Sedangkan pada gambar 3. 34 pertukaran pengalaman pada aspek pendengaran adalah dengan memberikan pengalaman bunyi yang di terapkan pada lubang angin yang dapat menghasilkan bunyi ketika anginnyaa berhembus.

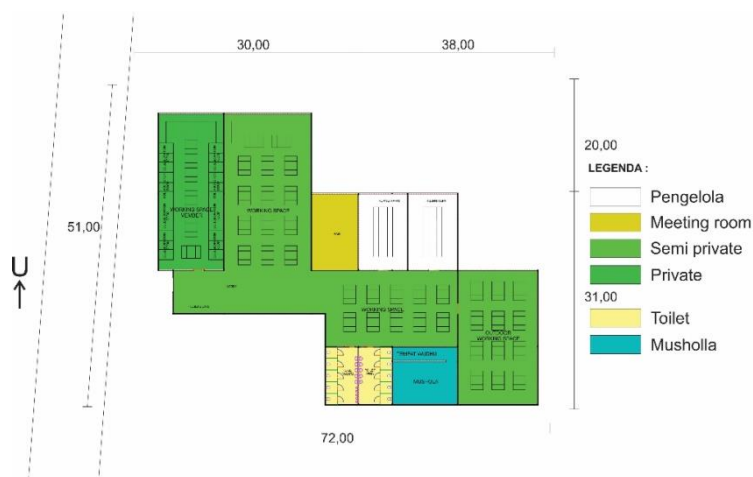
3.9.2 Skematik Massa dan Bentuk Bangunan

Pada rancangan massa bangunan, orientasi bangunan menghadap kearah jalan yaitu kearah barat. Bentuk bangunan mengikuti pola dari site, (lihat pada gambar 3. 35).



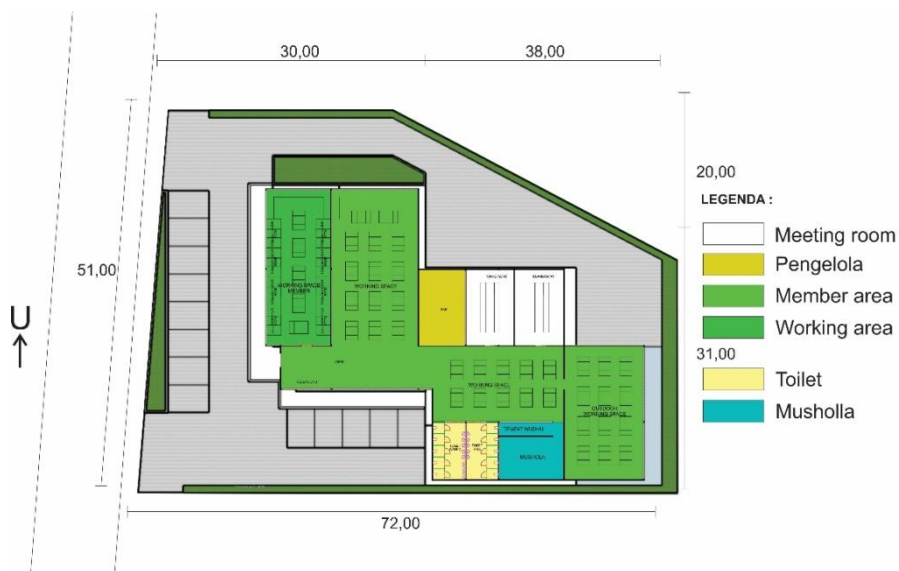
Gambar 3. 35 Rencana Skematik Bentuk Bangunan

Bentuk dan massa bangunan menyesuaikan dengan kondisi *site*, berdasarkan kebutuhan ruang dan konsep hubungan antar ruang dalam menerapkan inklusif desain maka plotting zona ruang dapat dilihat pada gambar 3. 36 sebagai berikut:



Gambar 3. 36 Rencana Skematik Zoning Ruangan

Setelah membagi zonasi pada ruangan maka dapat ditentukan fungsi-fungsi ruang dan hubungan antar ruangnya.



Gambar 3. 37 Rencana Skematik Ruangan

Pada gambar 3.37 terdapat beberapa fungsi umum pada ruangan yaitu *working space Outdoor*, *member* dan *collaboration*. Ruang ini berfungsi untuk mendukung kebutuhan pada pengakses bangunan yang akan datang bekerja.

3.9.3 Skematik Tapak dan Vegetasi

Vegetasi yang digunakan dalam rancangan adalah jenis pohon yang dapat mengurangi kebisingan, hal ini sangat berfungsi karena fungsi dari bangunan ini adalah tempat orang bekerja.

Berikut jenis vegetasi yang akan digunakan di dalam *site*:

- a. Pohon mahoni, memiliki kemampuan yang baik untuk menyerap polutan, terletak di sekitar pembatas site.
- b. Tanaman bunga sanseveiria,
- c. Akasia
- d. Tanaman pembatas



Gambar 3. 38 Rencana Skematik Vegetasi dan *Siteplan*

Pada gambar 3. 38 vegetasi yang digunakan adalah vegetasi yang berfungsi untuk menahan kebisingan khususnya di jalan raya. Akses pada *siteplan* dapat dilihat dari jalur utara dan selatan, yang mana alur pengemudi harus melakukan drop of terlebih dahulu lalu langsung menuju ke parkir. Akses ini berfungsi untuk membantu para pengunjung khususnya para difabel agar aksesnya tidak terlalu jauh.

3.9.4 Skematik Denah dan Interior Bangunan

Pembagian besaran ruang terdapat di bagian *property size* dibawah ini:

$$\begin{aligned}
 \text{KDB} &= \frac{80\% \times 3.300 \text{ m}^2}{100\%} &&= 2.640 \text{ m}^2 \text{ (yang bisa dibangun)} \\
 \text{KLB} &= \frac{3.300 \text{ m}^2 \times 6,4}{2.640} &&= 8 \text{ (lantai maksimal)} \\
 \text{KDH} &= \frac{10\% \times 3.300 \text{ m}^2}{\text{dari total } 100\%} &&= 330 \text{ m}^2 \text{ (minimal KDH yang harus disediakan } 100\% \text{ lokasi).} \\
 \text{Total Bangunan} &&&= 2640 \text{ m}^2 - 330 \text{ m}^2 \\
 &&&= 2310 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

Tabel 3. 5 Properti Size pada Area Pengelola

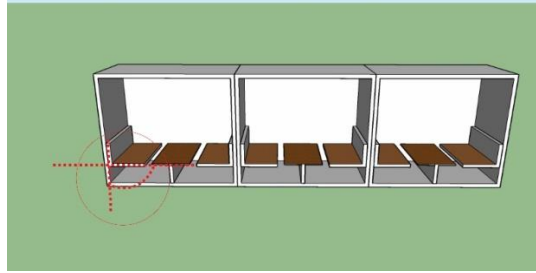
Area pengelola						
No.	Ruang	Jumlah	Standar	Kapasitas	Luas	Sumber
1.	Ruang manager	1	30 m2		150 m2	DA
2.	Ruang Meeting	1	39 m2	1	24 m2	TS
3.	<i>Locker room</i>	2	0,6 m2 x 20 orang		24 m2	TS
4.	Kantin karyawan	1	0,9 m2 x 50% jumlah karyawan	40	9 m2	HPD
5.	Gudang	1	18 m2	40	100 m2	TS
6.	Ruang MEE				100 m2	
7.	<i>Pos security</i>					
8.	Toilet karyawan	1	12 m2		50 m2	Asumsi
Sirkulasi 20%				108 m2		
Total luasan				649 m2		

Tabel 3. 6 Properti Size pada Area Fasilitas Pendukung

Area fasilitas pendukung						
No.	Ruang	Jumlah	Standar	Kapasitas	Luas	Sumber
1.	<i>Lobby</i>	1	100 m2		150 m2	P
1.	<i>Kitchen</i>	1	24 m2/unit	1	24 m2	TS
2.	<i>Kitchen storage</i>	1	0,2 x Luas dapur	1	5 m2	TS
3.	<i>Mini library</i>	1	1,5 x 10% jumlah orang	40	60 m2	TS
4.	<i>Meeting room</i>	2	2,5 x 10 % jumlah orang	40	200 m2	TS
5.	Musala	1			50 m2	Asumsi
6.	Toilet	20	2,6 m2/unit	1	52 m2	TS
Sirkulasi 20%				108 m2		
Total luasan				649 m2		

Tabel 3. 7 Properti Size pada Area Working Space

Area Working space						
No.	Ruang	Jumlah	Standar	Kapasitas	Luas	Sumber
1.	<i>Working space (member)</i>	2	1,5 x jumlah orang	100 orang	300 m2	TS
2.	<i>Working space indoor</i>	1	1,5 x jumlah orang	100 orang	150 m2	TS
3.	<i>Working space outdoor</i>	1	1,5 x jumlah orang	100 orang	150 m2	TS
Sirkulasi 20%						
Total luasan						



Gambar 3. 39 *Layout Working Space 1*

Pada gambar 3. 39 menjelaskan kursi kolaborasi bagi para pengunjung yang mana bagian kursi tersebut bisa dilipat sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan difabel yang tidak menggunakan kursi.



Gambar 3. 40 *Layout Working Space 2*

Pada gambar 3. 40 menunjukkan ruang *meeting* yang di tutup dengan pintu dan dinding kaca diantara ruang-ruang bekerja.



Gambar 3. 41 *Layout Working Space 3*

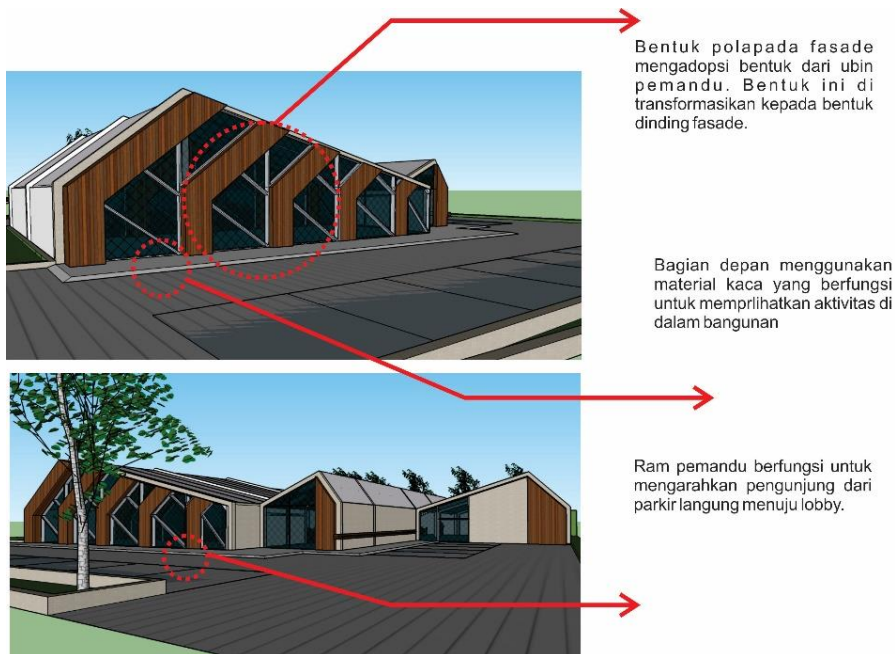
Pada gambar 3. 41 menunjukkan ruang *working space indoor* yang dapat menampung sekitar 50 orang untuk bekerja, pada ruangan ini juga di berikan fungsi ruang pendukung seperti *bar* dan *mini library*.



Gambar 3. 42 *Layout Working Space 4*

Pada gambar 3. 42 menunjukkan ruang *working space* area luar yang berfungsi untuk menambah fungsi ruang luar supaya para pengunjung dapat menentukan ruang yang mereka sukai untuk bekerja.

3.9.5 Skematik Fasad Bangunan

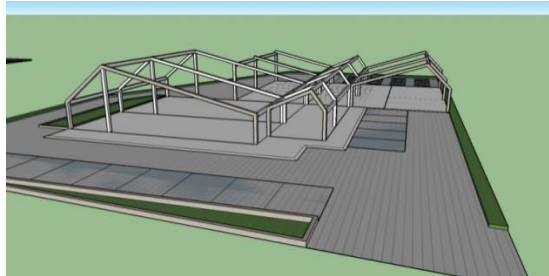


Gambar 3. 43 Skematik Fasad Bangunan

Pada gambar 3. 43 lebih menekankan pada konsep skematik fasad bangunan, bentuk fasad bangunan mengambil dari bentuk ubin pengarah, hal ini menunjukkan kepedulian terhadap para penyandang difabel. Pola dari fasad bangunan mengikuti bentuk bangunan yang melengkung yang dapat dilihat dari sisi utara, barat dan selatan.

Bagian bawah fasad menggunakan material kaca, hal ini bertujuan untuk menunjukkan aktivitas yang ada di dalam ruangan dengan tetap mempertahankan kebisingan yang ada diluar tidak masuk ke dalam ruangan.

3.9.6 Skematik Struktur dan Utilitas



Gambar 3. 44 Struktur

Pada gambar 3. 44 menunjukkan konsep skematik struktur, gambar ini menjelaskan pola grid struktur yang mengikuti pola ruangan yang ada di dalam bangunan. Pada skematik struktur ini menggunakan grid 7x7 meter, yang mana dimensi 7m merupakan jarak maksimal antara meja, kursi dan sirkulasi yang ada pada bangunan.



Gambar 3. 45 Skematik Utilitas

Pada gambar 3. 47 menjelaskan tentang skematik utilitas bangunan ini yang merupakan proses pendistribusian air kotor dan bersih pada bangunan.

3.10 Keselamatan Bangunan

1. *Sprinkler*

Sprinkler adalah suatu alat yang bekerja secara otomatis dengan memancarkan air bertekanan ke segala arah untuk memadamkan kebakaran atau mencegah meluasnya kebakaran.

Gambar 3. 47 menjelaskan tentang plottingan pemasangan area *sprinkler* dan tata letaknya didalam bangunan.



Gambar 3. 46 Area *Sprinkler*

2. *Hydrant*

Instalasi pipa *hydrant* berfungsi untuk mengatasi dan menaggulangi kebakaran secara manual dengan menggunakan *hydrant box*. Lihat Pada gambar 3. 48, *hydrant* di bangunan ini ditempatkan pada 3 area yaitu pada setiap sisi pinggir bangunan dan tengah bangunan yang disesuaikan dengan jangkauan *hydrant box* sistem.



Gambar 3. 47 Area *Hydrant*