

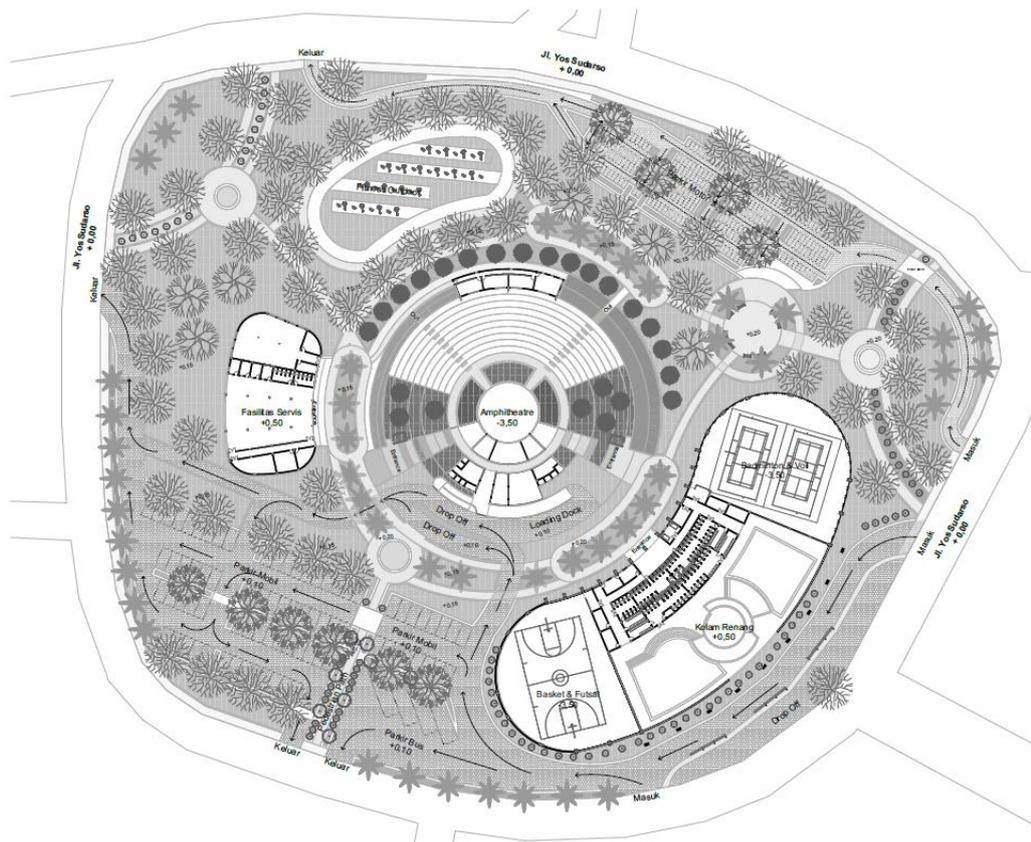
BAB VI

HASIL EVALUASI DESAIN

Pada bab ini akan menjawab poin-poin terkait hasil evaluasi desain rancangan pada tahap pendadaran.

6.1 Kapasitas Parkir dan Akses Motor

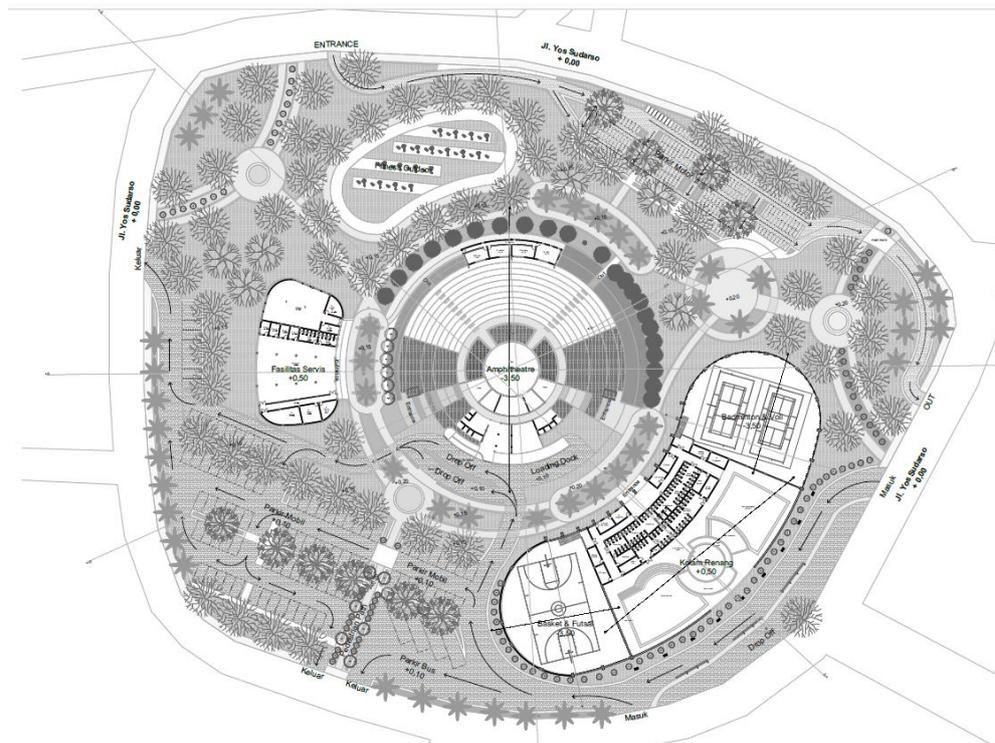
Pada desain awal rancangan, kapasitas parkir bangunan hanya dapat menampung sebanyak 75 mobil, 200 motor, dan 3 bus. Berdasarkan perhitungan ulang terkait kapasitas parkir (pada hal 80) menunjukkan hasil kebutuhan ruang parkir mobil sebanyak 100 mobil, 250 motor, dan 3 bus. Sehingga diperlukan perluasan area ruang parkir mobil dan parkir motor.



Gambar 6 1 Siteplan Awal Rancangan
Sumber: Penulis, 2018.

Pada akses motor desain awal rancangan, entrance berasal dari arah timur bangunan. Dengan posisi entrance motor dari arah tersebut mengurangi

kenyamanan pengguna motor dalam manuver pada entrance sehingga diperlukan perbaikan dengan mengganti posisi entrance area motor pada area barat site kawasan. Pada area ini memberikan kenyamanan pengguna motor dalam manuver kendaraan dikarenakan arah masuk kendaraan mengikuti alur sirkulasi sekitar kawasan.

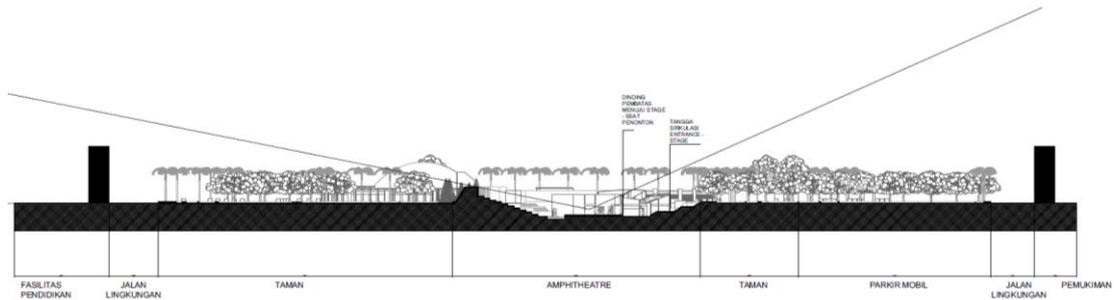


Gambar 6 2. Siteplan Hasil Evaluasi
Sumber: Penulis, 2018.

6.2 Kendali Bising

Kendali bising terhadap area terbuka sehingga diperlukan penambahan potongan kawasan untuk mengetahui sudut kebisingan mengenai area sekitar kawasan (pemukiman).

6.2.1 Potongan Kawasan (Amphitheatre – R. Parkir)



Gambar 6 3 Potongan Kawasan C-C

Sumber: Penulis, 2018.

Pada Gambar 6.3 menunjukkan sudut bising tidak mengenai pemukiman pada ketinggian 14 meter sesuai ketentuan daerah. Bising menuju area parkir terpantulkan oleh dinding sekitar stage.

6.2.2 Potongan Kawasan (Amphitheatre – Bangunan Olahraga)



Gambar 6 4 Potongan Kawasan D-D

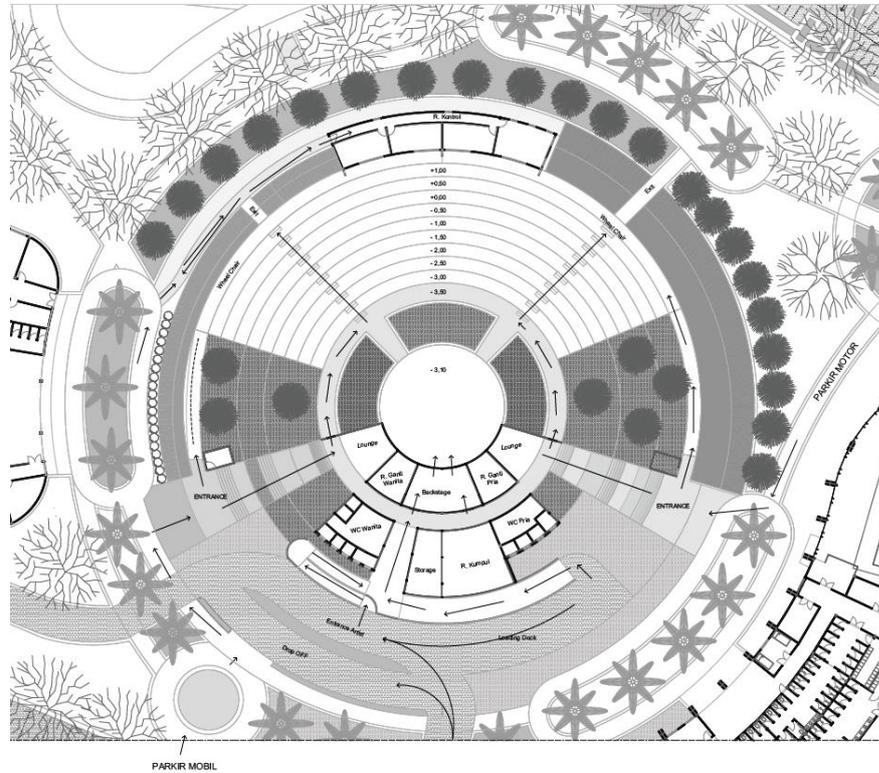
Sumber: Penulis, 2018.

Pada Gambar 6.4 menunjukkan sudut bising juga tidak mengenai pemukiman pada ketinggian 14 meter sesuai ketentuan daerah. Bising menuju bangunan olahraga terpantulkan oleh dinding backstage dan juga teredam oleh tanaman glodogan tiang. Pada area terbuka, bising telah teredam oleh gundukan tanah sebelum menerus ke pemukiman sekitar.

6.3 Sistematika Alur pengunjung pada Amphitheatre

Alur aktifitas pada area ammpitheatre diperankan oleh 3 pelaku yaitu Penonton, Penampil, dan Staff. Alur Penonton yaitu Drop Off/Parkir – Entrance - Ticket Box – Lobby – Seat Penonton – Exit, Alur Penampil yaitu Drop Off /Parkir–

Loading Dock – R. Transisi – Storage – Backstage (R.Ganti) – Stage. Alur Staff yaitu Parkir – Taman - R.Staff – R.Kontrol.

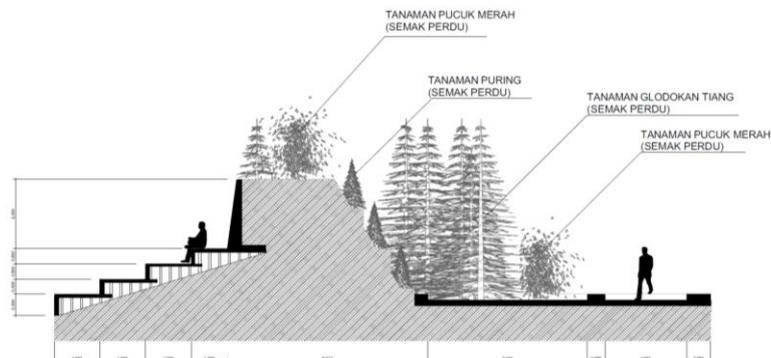


Gambar 6 5 Alur Pengunjung Amphitheatre

Sumber: Penulis, 2018.

6.3.1 Detail Pembatas Amphitheatre

Pembatas pada desain rancangan mengelilingi amphitheatre. Pada pembatas ini ditanami berbagai tanaman hias dan perdu untuk menghindari akses pengunjung yang tidak diinginkan masuk.



Gambar 6 6 Detail Pembatas Amphitheatre

Sumber: Penulis, 2018.