

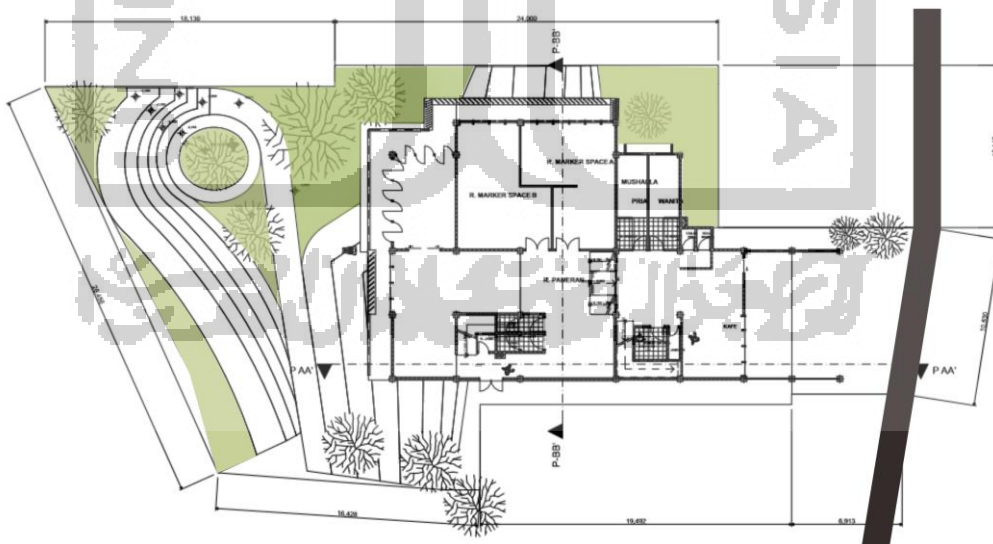
BAB IV HASIL PERANCANGAN

4.1 Luasan Bangunan

Property size merupakan perhitungan luasan per lantai dan permasa bangunan untuk mengetahui bangunan perancangan sudah memenuhi standar regulasi bangunan pada kawasan Kampung Notoprajan, Ngampilan, Yogyakarta (Lihat Bagian 3.2.1 hlmn 53). Sehingga didapati hasil dari property size sebagai berikut :

luas keseluruhan site	1066 m ² dengan KDB (80%) adalah 852,8 m ²
luas total lantai 1	450 m ²
luas total lantai 2	378 m ²
total keseluruhan lantai	828 m ²
total lahan hijau	96 m ²
total perkerasan	142 m ²

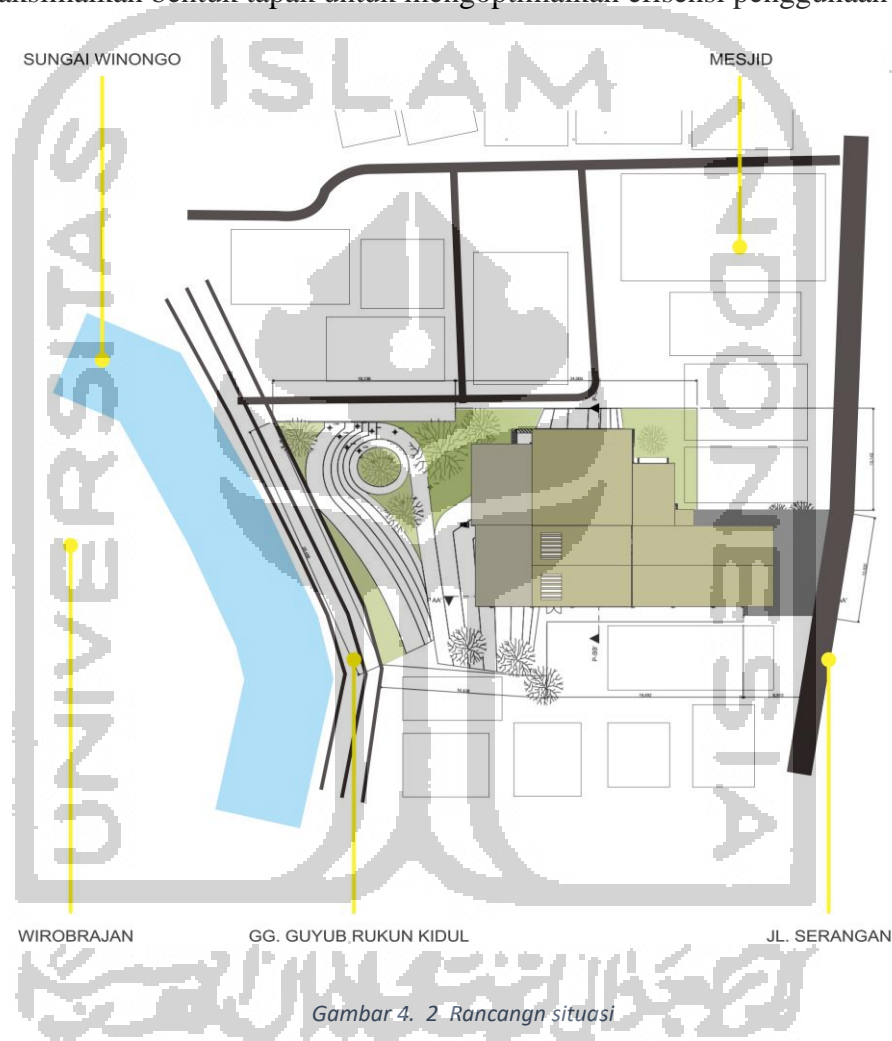
4.2 Rancangan Kawasan Tapak



Gambar 4. 1 Rancangan siteplan

Sumber: Penulis,2019

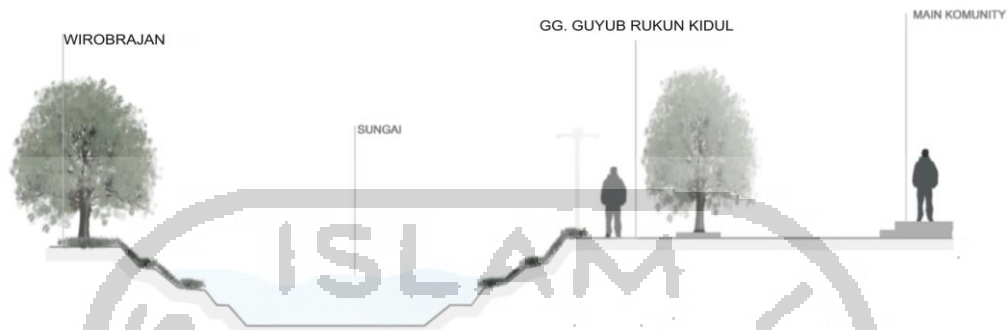
Gambar 4.1 yang merupakan rancangan siteplan pada perancangan Creative Hub ini menunjukkan sirkulasi dan aksesibilitas dalam ruang. Bentuk tata ruang menyesuaikan dengan tapak perancangan namun di rancang dengan tidak memaksimalkan bentuk tapak untuk mengoptimalkan efisiensi penggunaan ruang.



Gambar 4. 2 Rancangan situasi

Sumber: Penulis,2019

Gambar 4.2 merupakan rancangan situasi di atas menunjukkan akses luar ke dalam lokasi perancangan. Akses utama berada di jalan Serangan dan langsung dapat mengakses ke bangunan Creative Hub. Terdapat gang dengan lebar 2,5 meter yang dapat dijadikan akses untuk menuju ke bangunan. Akses lain yang dapat digunakan adalah Gg. Guyub Rukun Kidul sebagai akses warga dari dalam Kawasan menuju ke bangunan.



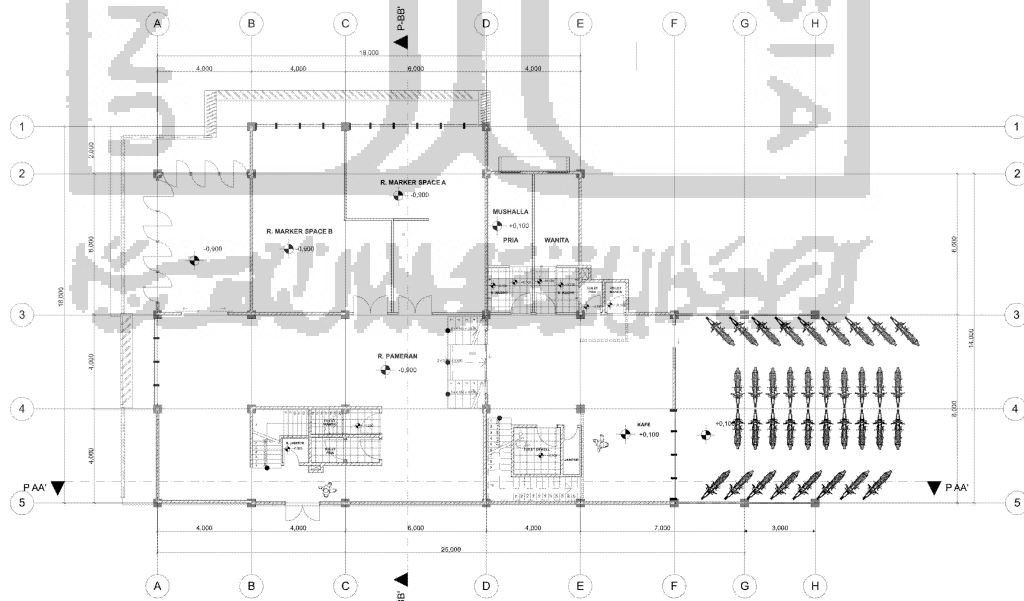
Gambar 4. 3 situasi area sungai

Sumber: Penulis,2019

4.3 Rancangan Bangunan

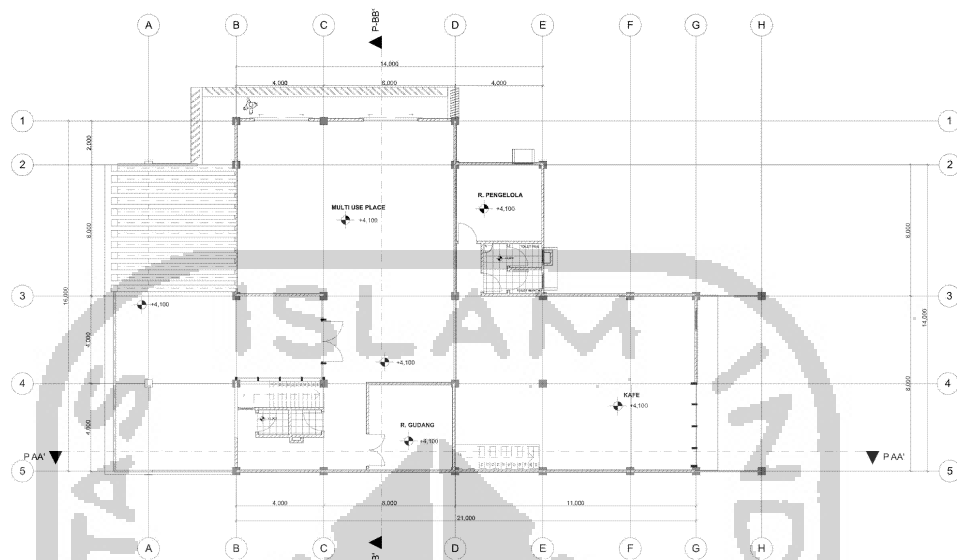
Rancangan bangunan berisi gambar kerja berupa denah, tampak, dan potongan. Berikut merupakan gambar dan penjelasan mengenai hasil rancangan tersebut.

A. Denah



Gambar 4. 4 denah lantai 1

Sumber: Penulis,2019

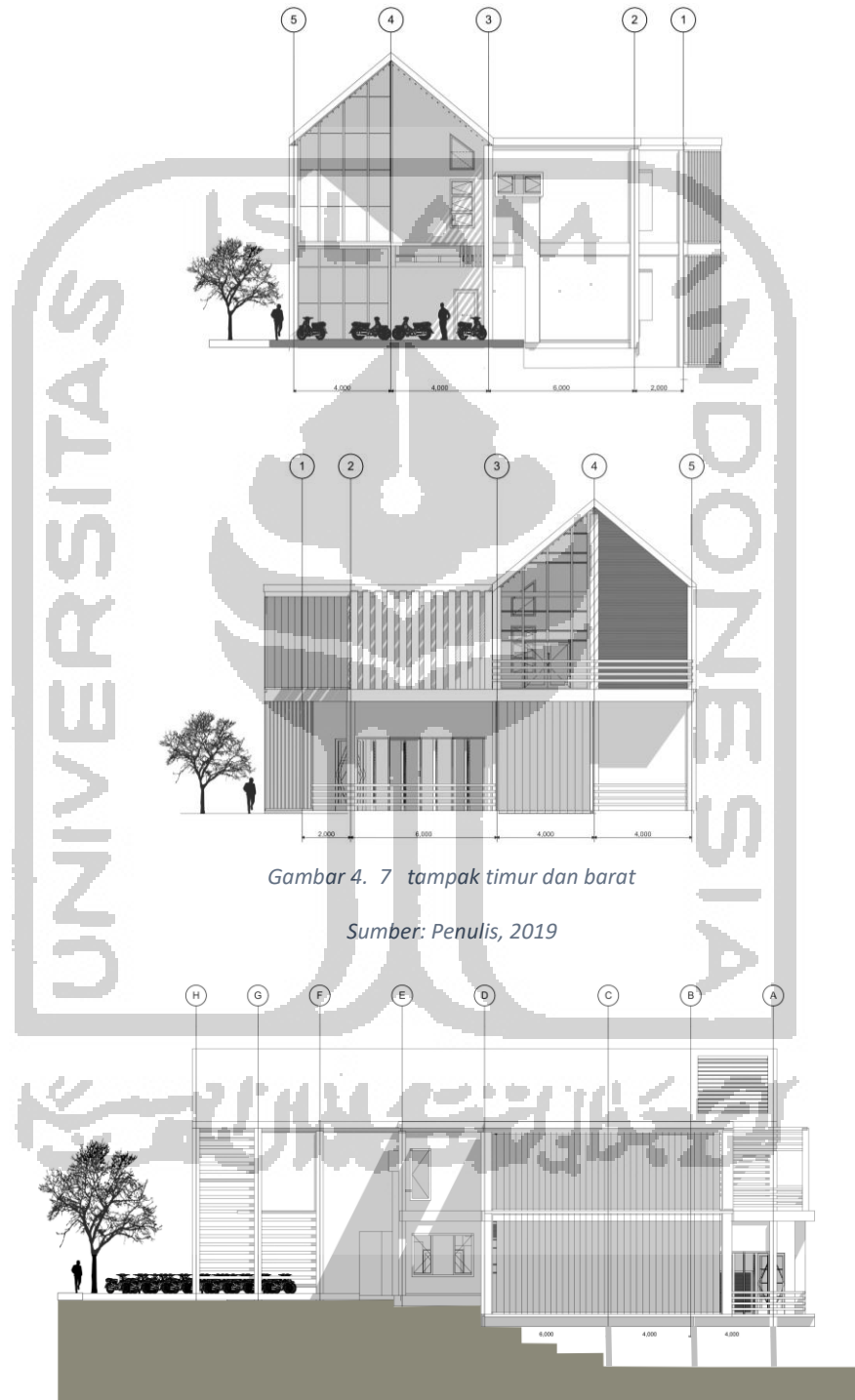


Gambar 4. 5 Denah lantai 2

Sumber: Penulis, 2019

Pada denah lantai 1 terdapat area pameran dengan konsep fleksibilitas dan dapat diubah sesuai kebutuhan pengguna dan fungsi. Pengguna yang menggunakan Gedung tidak hanya umum tetapi juga difabel maka area yang dapat diakses hanya lantai 1. Pada denah lantai 2 terdapat ruangan mixuse dengan konsep fleksibilitas dan dapat diubah sesuai kebutuhan seperti fungsi *classroom*, ruang rapat, *co working space* penjelasan akan di jelaskan di (4.1.9 hal 100 penyelesaian permasalahan).

4.4 Tampak



Gambar 4. 7 tampak timur dan barat

Sumber: Penulis, 2019

Gambar 4. 7 tampak utara

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 8 tampak selatan

Sumber: Penulis, 2019

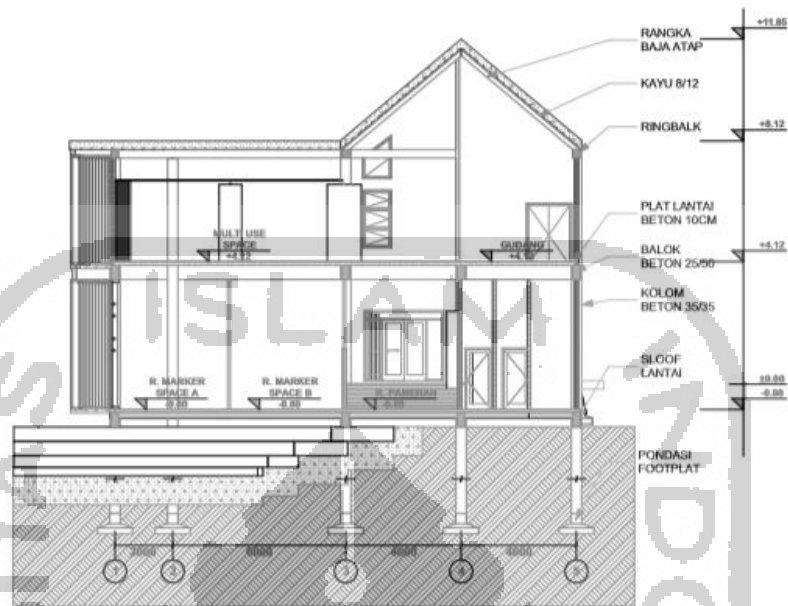
Tampak dari bangunan memperlihatkan bahwa bangunan memiliki kontur dan menerapkan sistem rumah panggung untuk kemudahan dalam aliran hujan.

4.5 Potongan



Gambar 4. 9 tampak utara

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 10 tampak utara

Sumber: Penulis, 2019

Potongan pada bangunan di atas menunjukkan material-material apa saja yang di gunakan. Kemudian juga terdapat pondasi footplat/pondasi kaki yang digunakan pada bangunan perancangan.

4.6 Rancangan Struktur



Gambar 4. 11 perspektif struktur

Sumber: Penulis, 2019

Rancangan struktur menunjukkan kolom, balok, plat lantai ,atap. Kolom struktur menggunakan ukuran 35 x 35 cm . kemudian terdapat balok induk dengan ukuran 50 x 25 cm dengan ringbalk 20 x 15. plat lantai memiliki ketebalan 15 cm dengan finishing. Terdapat pondasi menerus dan footplat.

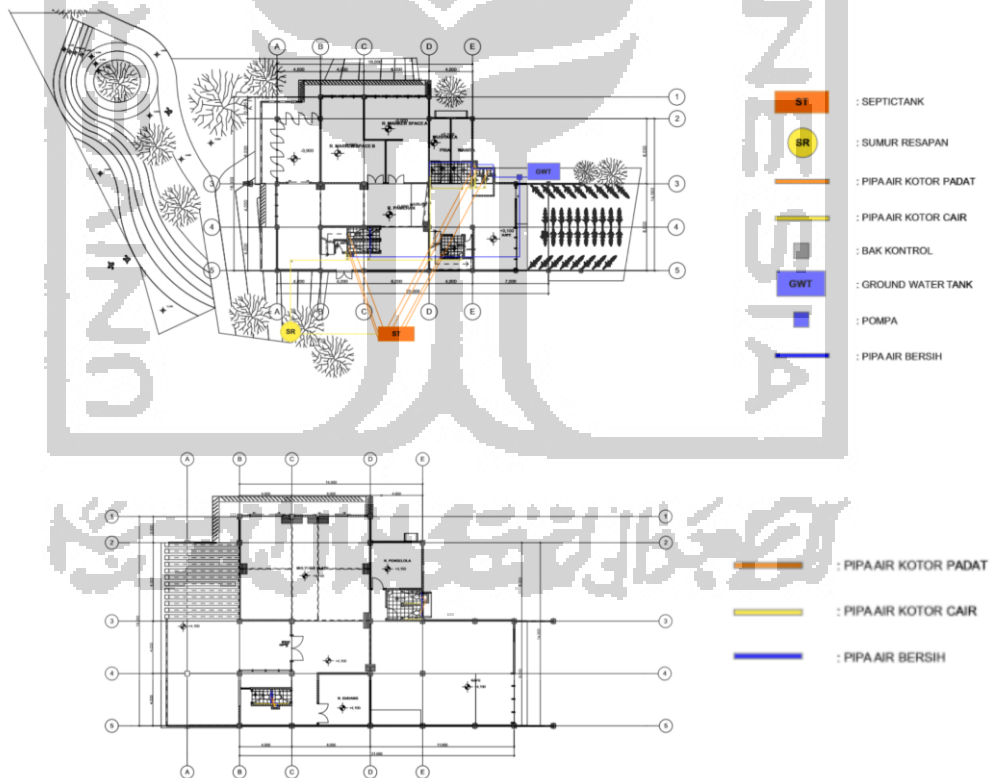


Gambar 4. 12 explode struktur bangunan

Sumber: Penulis, 2019

4.7 Rancangan Utilitas

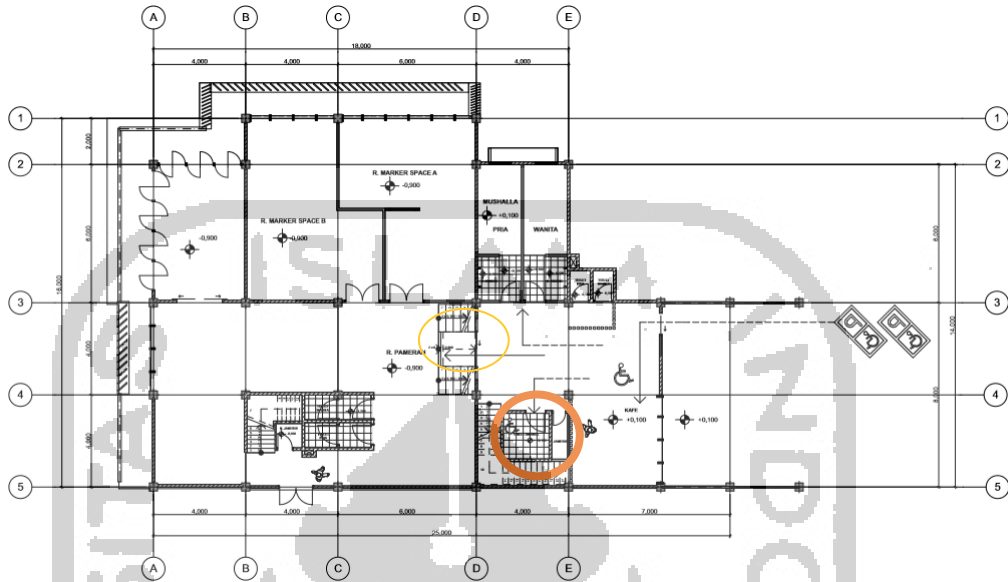
a. Skema air bersih



Gambar 4. 13 rencana air bersih dan air kotor

Sumber: Penulis, 2019

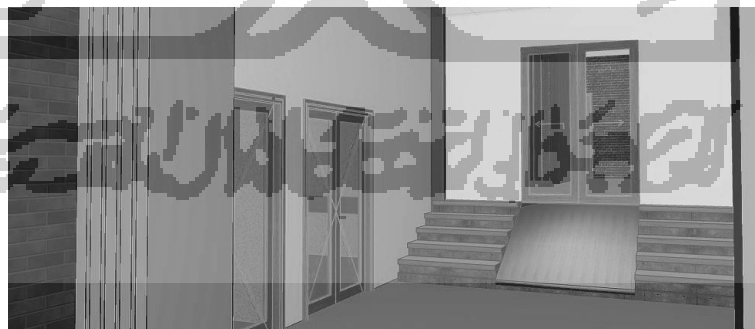
b. akses difabel



Gambar 4. 14 akses difabel dan fasilitas difabel

Sumber: Penulis, 2019

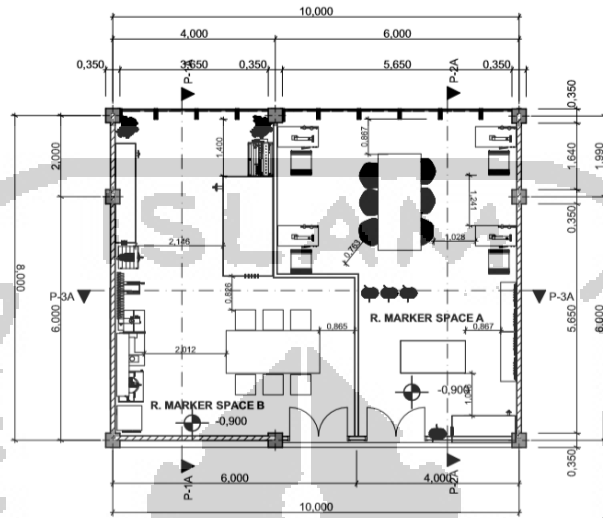
Terdapat ramp pada bagian tengah bangunan untuk memudahkan difabel terutama yang menggunakan kursi roda dapat mengakses ke area pameran dan marker space. Maka area yang dapat di akses oleh difabel adalah area parkir dan semua lantai 1. Fasilitas difabel lainnya adalah toilet dan toilet berada di area dekat tangga di lantai 1.



Gambar 4. 15 fasilitas ramp difabel

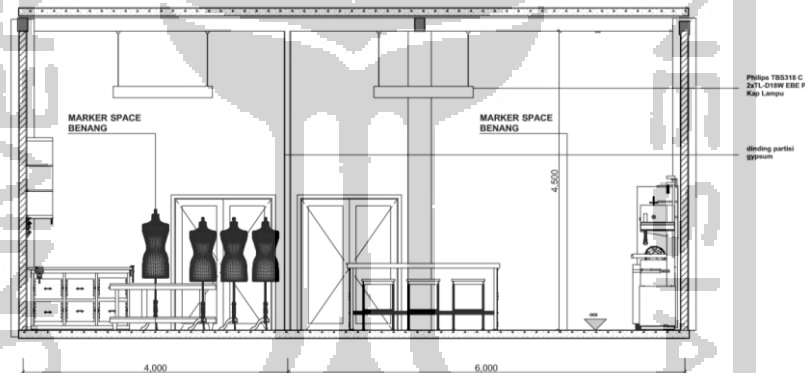
Sumber: Penulis, 2019

4.8 Rencana Interior Bangunan



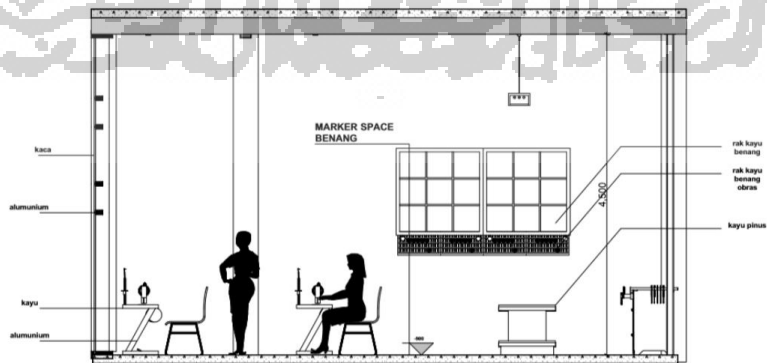
Gambar 4. 16 denah parsial marker space

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 17 potongan parsial marker space

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 18 potongan parsial marker space benang

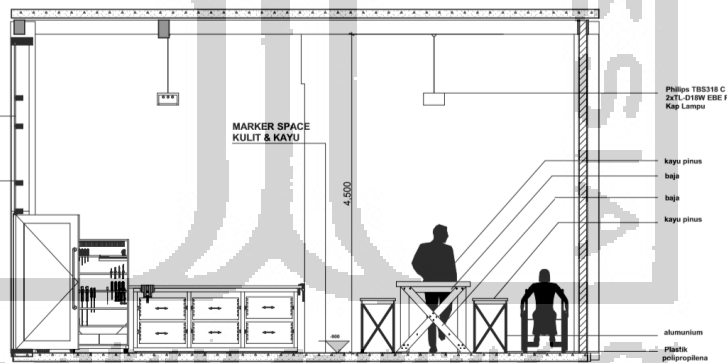
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 19 3D interior marker space

Sumber: Penulis, 2019

Detail penyelesaian interior pada Gambar 4.18 menunjukkan interior markerspace benang dimana pengguna seperti warga lokal, komunitas, pelajar dan yang lain dapat melakukan kegiatan. Alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan seperti meja jahit, meja menggantung. Penggunaan peralatan berdasarkan kebutuhan fasilitas untuk menunjang kegiatan dan detail detail menjelaskan material yang di gunakan.



Gambar 4. 20 potongan parsial marker space kayu & kulit

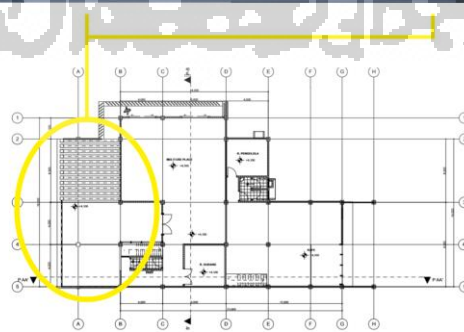
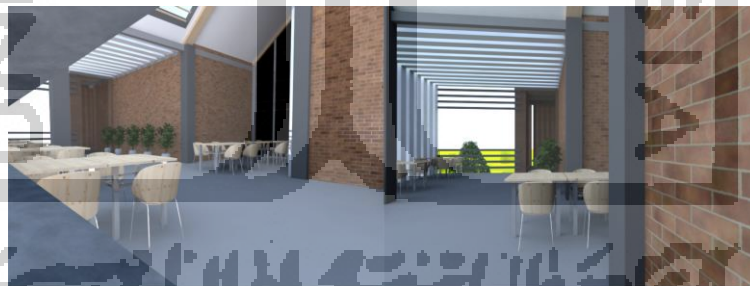
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 21 3D interior marker space kayu kulit

Sumber: Penulis, 2019

Detail penyelesaian interior pada Gambar 4.20 menunjukkan interior markerspace kayu dan kulit dimana pengguna seperti warga lokal, komunitas, pelajar dan yang lain dapat melakukan kegiatan. Alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan seperti meja, alat potong, alat ukir dan yang lainnya. Penggunaan peralatan berdasarkan kebutuhan fasilitas untuk menunjang kegiatan dan detail detail menjelaskan material yang di gunakan.



Gambar 4. 22 3D interior working space

Sumber: Penulis, 2019

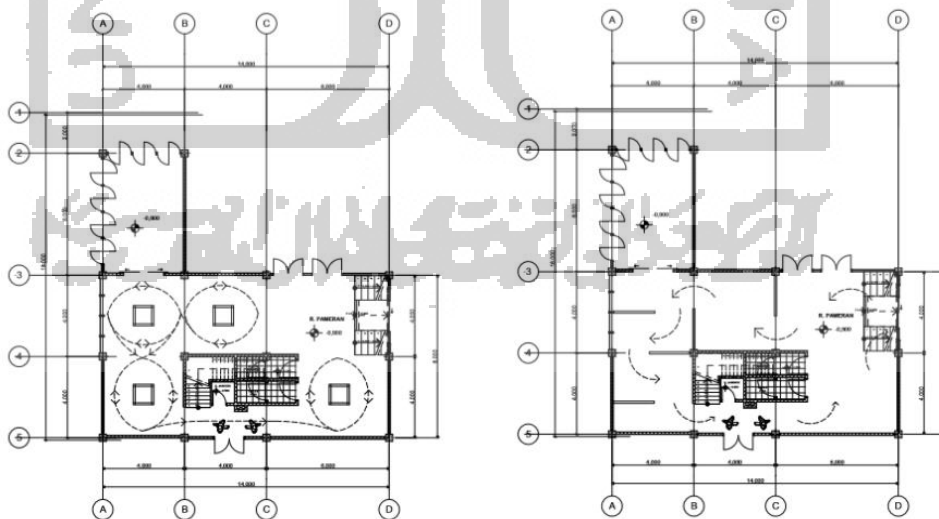
4.9 Rancangan Menjawab Permasalahan

a. layout ruang pameran



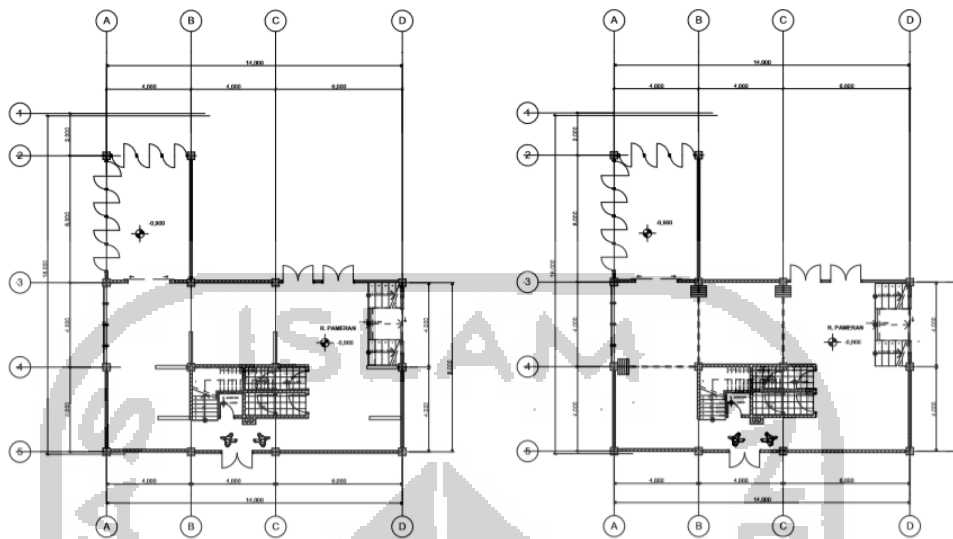
Gambar 4. 23 3D eksplode ruang pameran

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 24 denah alternatif penerapan fleksibilitas ruang

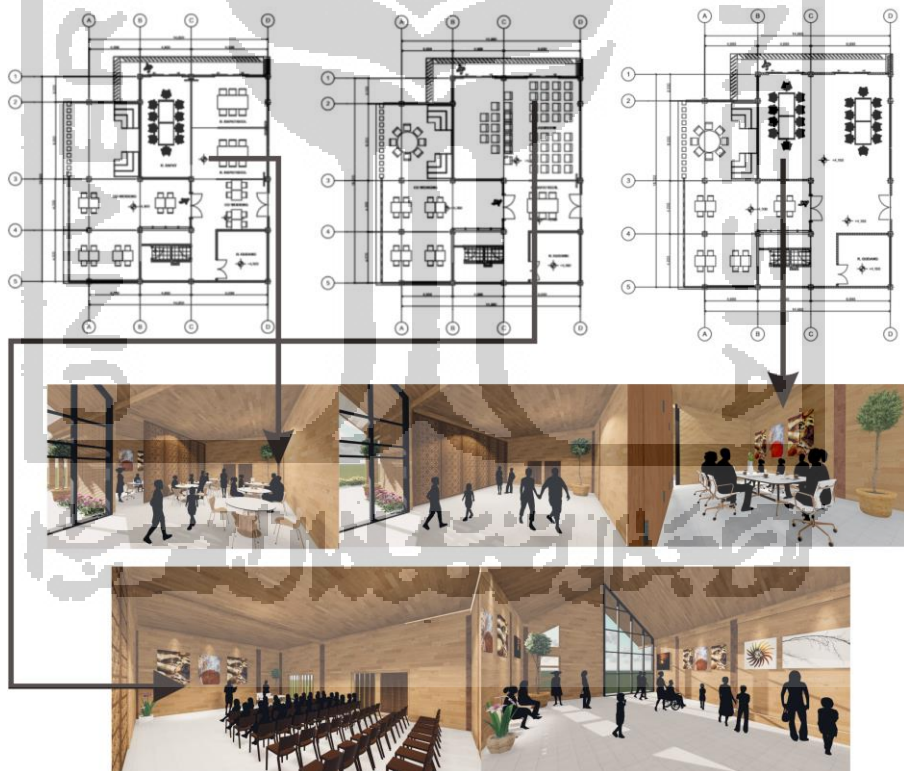
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 25 denah alternatif penerapan fleksibilitas ruang

Sumber: Penulis, 2019

b. area mix use



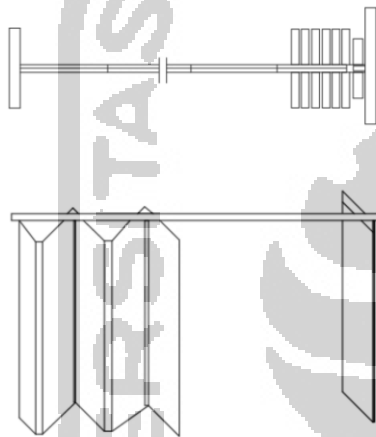
Gambar 4. 24 denah penerapan fleksibilitas ruang lantai 2

Sumber: Penulis, 2019

Penerapan konsep dapat dibentuk dengan beberapa bentuk dan akan menghasilkan sirkulasi dan kapasitas yang berbeda. Alur atau sirkulasi yang dihasilkan dari perancangan dapat bersifat linear dan terpusat. Penerapan fleksibilitas ruang diselesaikan dengan penggunaan foalading wall atau dapat dengan sekat partisi.

c. penyelesaian fleksibilitas ruang menggunakan foalading wall

Gambar 4. 25 perspektif dan denah foalading wall



Sumber: Penulis, 2019

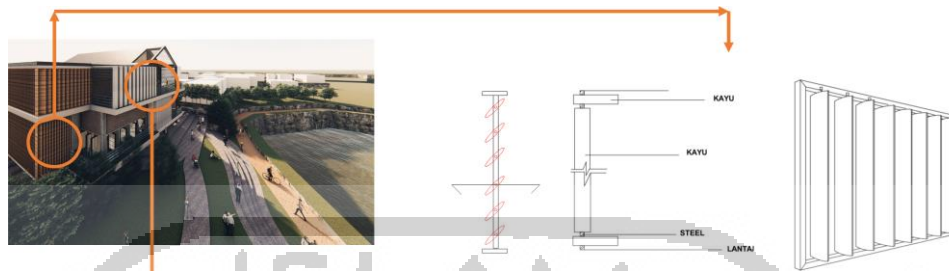
penggunaan folding wall pada ruang mempermudah pergeseran ruang yang dibutuhkan sesuai fungsi dan kapasitasnya. Ketika penggunaan ruang dengan skala kecil dan tertutup dapat menggunakan folding wall dan ketika membutuhkan luasan ruang yang besar dapat membuka folding wall.



Gambar 4. 26 3D foalading wall

Sumber: Penulis, 2019

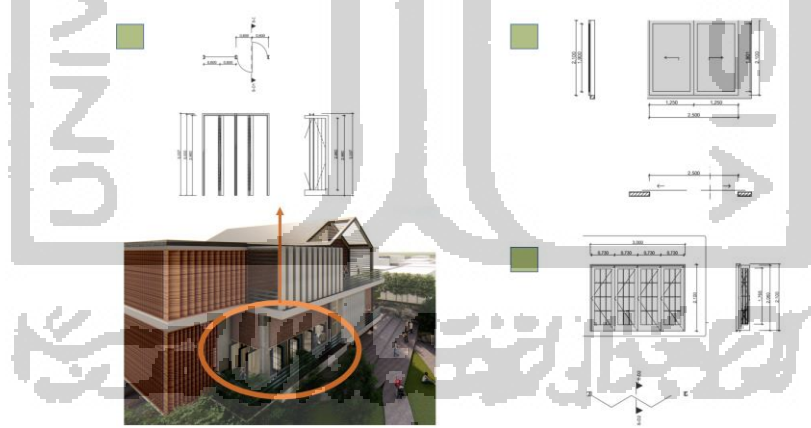
d. penyelesaian fleksibilitas pada fasad



Gambar 4. 27 detail penyelesaian fleksibilitas pada fasad

Sumber: Penulis, 2019

Penggunaan fasad dengan konsep fleksibel dimana tirai atau skat yang ada pada fasad dapat digerakan atau digeser kearah yang diinginkan. Penerapan fleksibilitas juga di terapkan pada pintu akses bangunan yaitu menggunakan *sliding door* atau .



Gambar 4. 28 detail penyelesaian fleksibilitas pada pintu

Sumber: Penulis, 2019

d. rancangan landscape merespon M3K

- mundur



Gambar 4. 29 penerapan konsep mundur

Sumber: Penulis, 2019

Berdasarkan analisis peraturan (3.2.1 halaman 53) dan (3.6.1 halaman 80) *creative hub* yang di rancang menerapkan M3K dengan mundur dari sungai sejauh 10 meter dengan terdapat area publik dan pedestrian pinggir sungai.

- Munggah

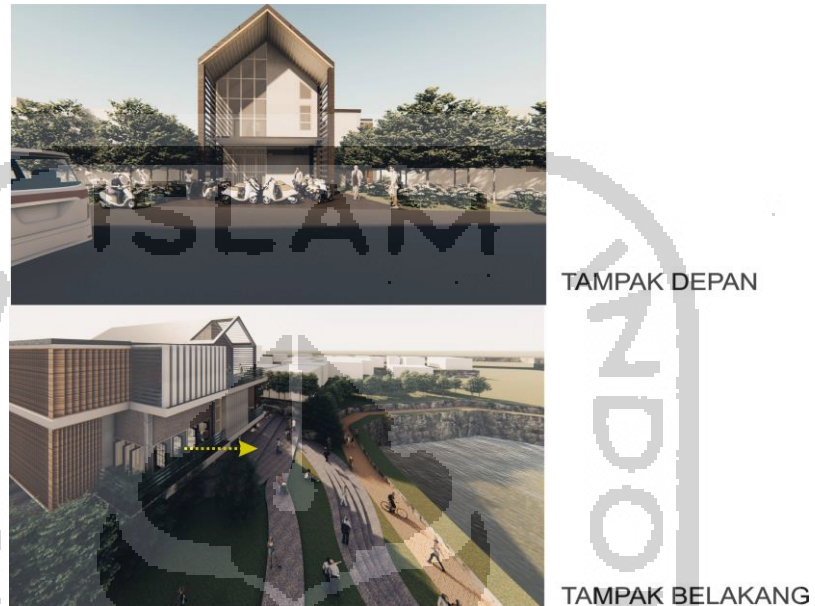


Gambar 4. 30 penrapan konsep munggah

Sumber: Penulis, 2019

Berdasarkan analisis (3.6.2 halaman 81-83) didapatkan bahwa posisi bangunan berada di daerah berkontur dan dekat dengan sungai sehingga penerapan munggah diterapkan pada bangunan bagian belakang dengan membuat bangunan struktur panggung yang berjarak 3 meter dari tanah.

- Madhep

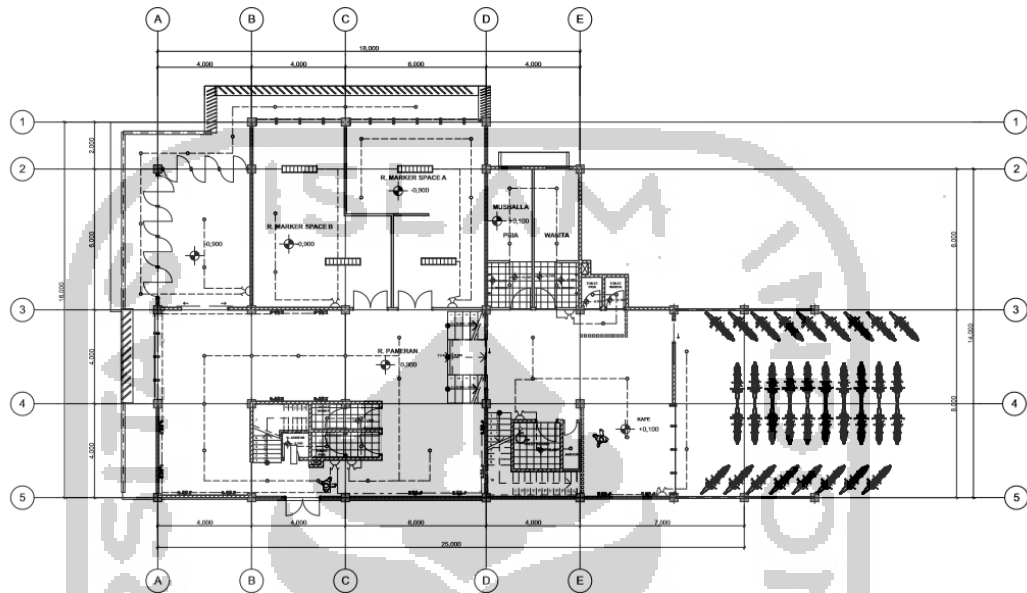


Gambar 4. 31 penrapan konsep madhep kali

Sumber: Penulis, 2019

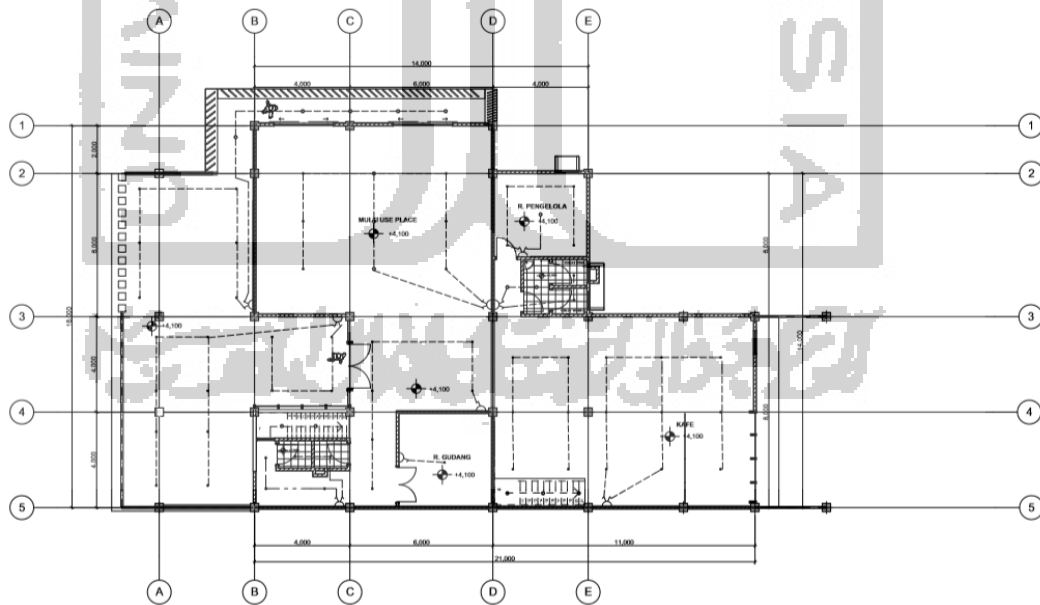
Penerapan madhep pada bangunan membuat creative hub memiliki dua wajah yaitu berda didepan dimana akses masuk berada dan pada belakang yang menghadap ke sungai dan tidak membelakangi sungai sehingga tidak terkesan sungai sebagai tempat yang kurang penting atau tempat pembuangan sampah. Hal ini juga membuat ruangan yang berdekatan dengan sungai memiliki pintu atau akses yang memungkinkan pengguna dapat menikmati view ke arah sungai.

4.10 Rancangan Titik Lampu



Gambar 4. 29 perancangan titik lampu dan saklar lantai 1

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 30 perancangan titik lampu dan saklar lantai 2

Sumber: Penulis, 2019