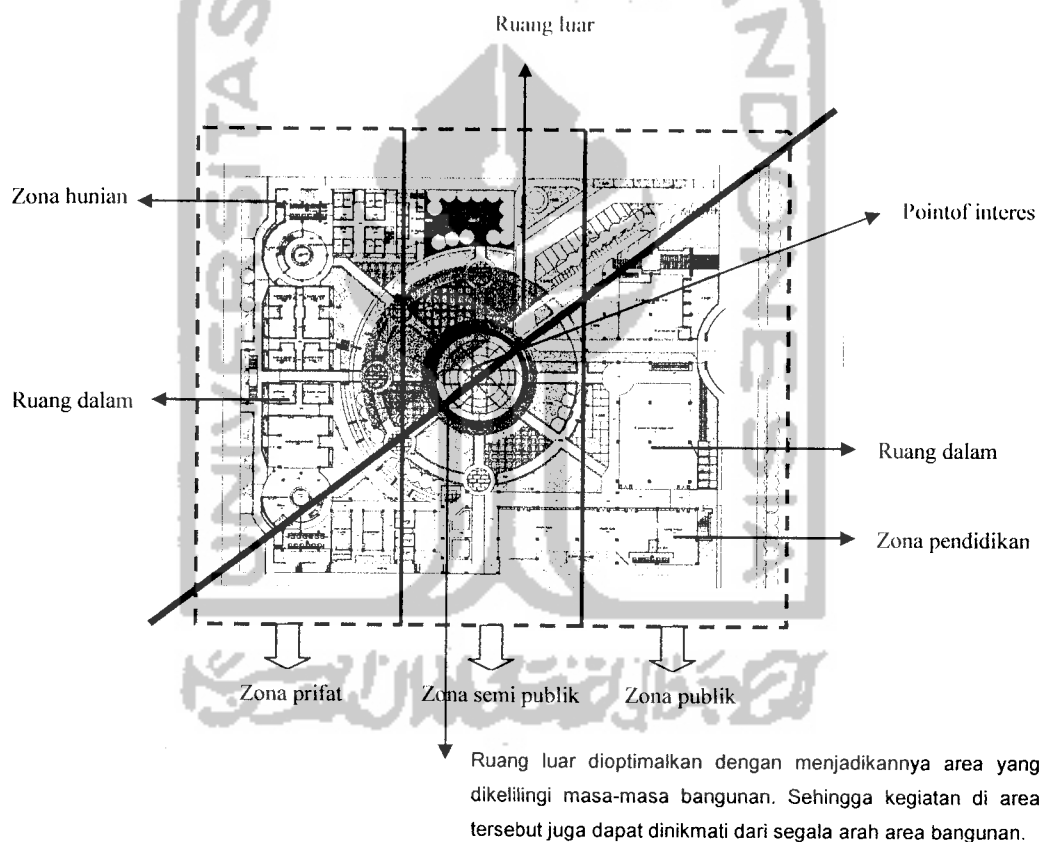


BAB VI PENGEMBANGAN DESAIN

6.1 Laporan perancangan

6.1.1 Zoning

Pengolahan zoning baik publik, semi publik, prifat, pengolahan ruang luar dan dalam, pengolahan pameran kriya batu dan kayu baik tetap maupun tidak tetap, pendidikan maupun hunian yang semuanya merupakan hal pokok untuk menunjang konsep yang diinginkan yaitu meningkatkan kreatifitas yang memberi keamanan, kenyamanan, dan aspek lainnya bagi pengguna bangunan.

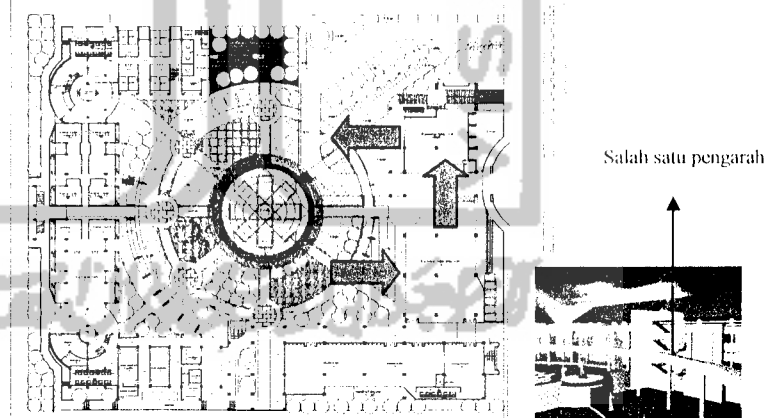


Gambar 106: Ploting zoning pada desain
Sumber: Hasil pengembangan desain

Pesantren kriya yang memberikan nilai untuk meningkatkan kreatifitas santri dengan kegiatan pameran dimana menitik beratkan kegiatan pameran untuk santri, yang tidak meninggalkan masyarakat luar pondok dengan kegiatan pameran tersebut. Karna dengan adanya pengunjung dari masyarakat luar maka ada nilai-nilai yang didapat untuk menunjang peningkatan kreatifitas santri seperti: **menumbuhkan semangat, memberi kritik saran yang membangun, dan juga menjadi sarana promosi tersendiri untuk masyarakat umum.** Olehkarna itu pengolahan hal-hal diatas dapat memberikan keamanan kenyamanan sehingga masyarakat luar yang menikmati dengan santri dapat memaksimalkan kegiatannya masing-masing.

6.1.2 Sirkulasi

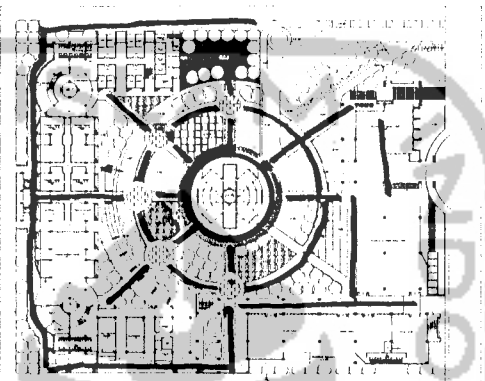
- a. **Horisontal** : orang luar [pengunjung] diarahkan dengan elemen arsitektural maupun landscape dari area parker atau sebaliknya dari area pintu utama pondok kearea pameran-pameran publik.



Gambar 107: Sirkulasi horizontal orang luar pada desain
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

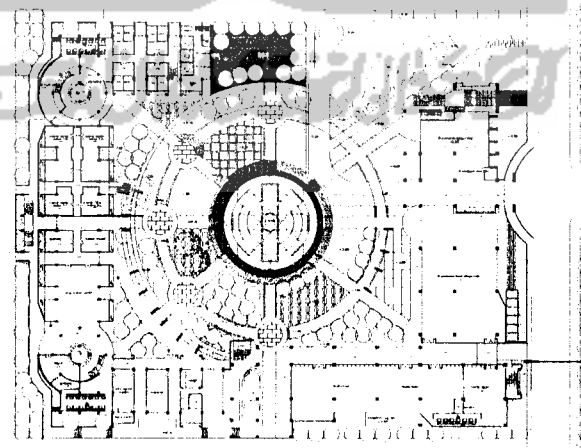
Adapun untuk santri maka konsep yang di kembangkan adalah sistem sirkulasi menyebar yang diharapkan kemanapun santri lewat akan mendapatkan kegiatan pamer dan sesuai yang diinginkan

dan mengurangi kejenuhan karna monotonitas system sirkulasi yang diarahkan sebagai salahsatu usaha pengoptimalan kegiatan santri dimana kegiatan santri adalah duapuluh empat jam di kompleks pondok pesantren. Selain itu juga bentuk system sirkulasi yang memutar yang membentuk sudut pandang berbeda serta mengesankan sirkulasi yang jauh menjadi terkesan dekat



Gambar 108: Sirkulasi horizontal santri pada desain
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

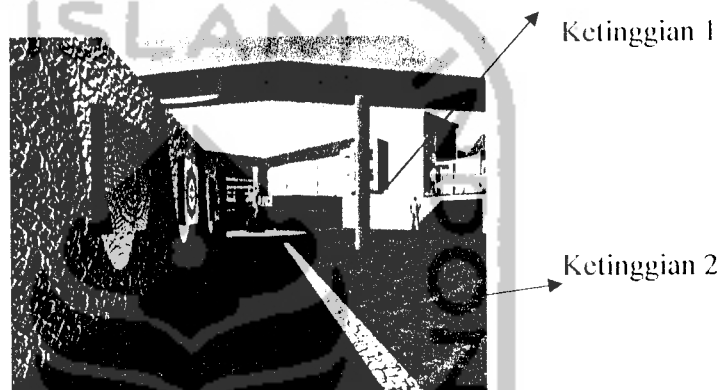
b. Vertikal : untuk menunjang konsep sirkulasi santri yaitu menyebar sehingga perletakan system sirkulasi fertikal juga menjadi pertimbangan penting dan diletakkan dititik yang tepat [meyebar] untuk menindaklanjuti system sirkulasi-sirkulasi horizontal santri.



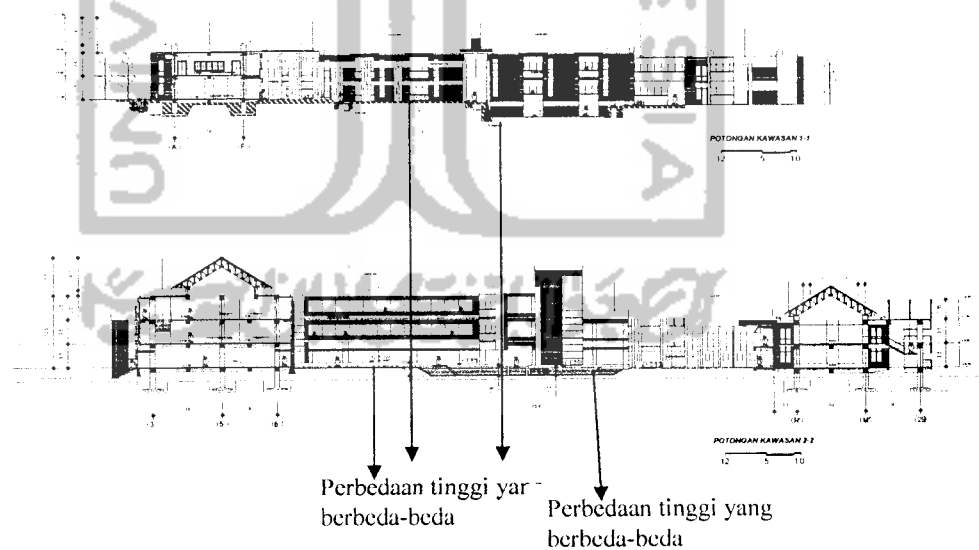
Gambar 109: Sirkulasi vertikal pada desain
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.1.3 Pembentukan karakter

- a. **Pameran ruang luar** : untuk menghilangkan kejenuhan dan memberi kejutan-kejutan dan sudut pandang yang berbeda di setiap lokasi pameran ruang luar maka pengolahan perbedaan ketinggian [cut and fill] sangat tepat dimana akan melahirkan hierarkisitas yang menjadi panggung alami dalam kegiatan pondok dan merupakan area lapang kegiatan-kegiatan santri [lomba-lomba, latihan pidato, muhadasah, dan lain-lain].

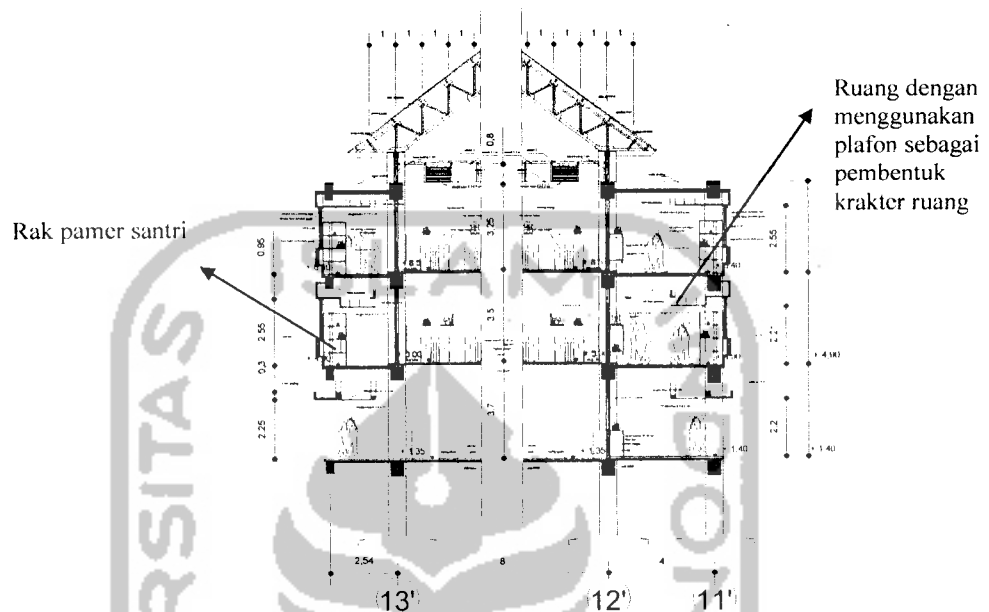


Gambar 110: Suasana pameran ruang luar
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain



Gambar 111: Potongan kawasan
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

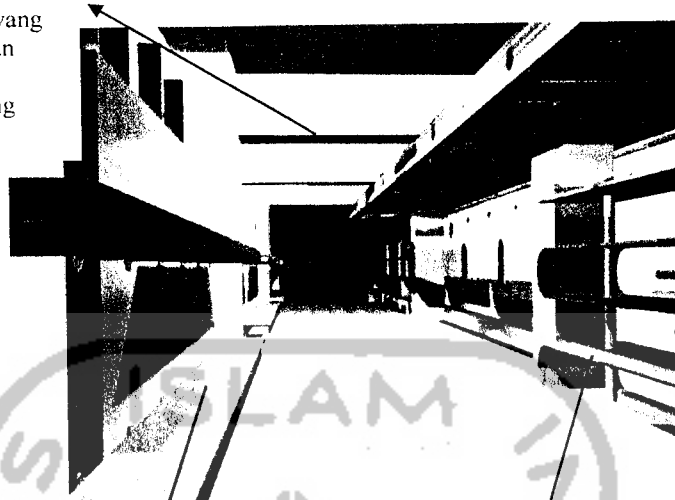
- b. **Pameran ruang dalam** : pembentukan karakter ruang dengan pengolahan perbedaan ketinggian plafon akan mengoptimalkan dalam santri menikmati kegiatan pameran.



Gambar 112: Potongan bangunan.
Sumber: Gambar hasil pengembangan desain

Selasar adalah salah satu area sirkulasi yang bagus untuk kegiatan pameran. Ketinggian selasar kita olah sesuai produk yang dipamerkan guna memberikan optimalisasi penghayatan santri terhadap benda yang dipamerkan sebagai usaha peningkatan kreatifitas, ketika karyanya kecil maka ketinggian selasar diperendah dan sebaliknya ketika monumental maka ruangan juga harus monumental untuk memperkuat nilai yang dipamerkan. Konsep selasar adalah tertutup dimana diharapkan ada kenyamanan dalam menikmati pameran baik di ruang dalam itu sendiri ataupun bagi penikmat pamer diruang luar.

Ruang dengan perbedaan ketinggian yang berbeda akan melahirkan suasana yang berbeda

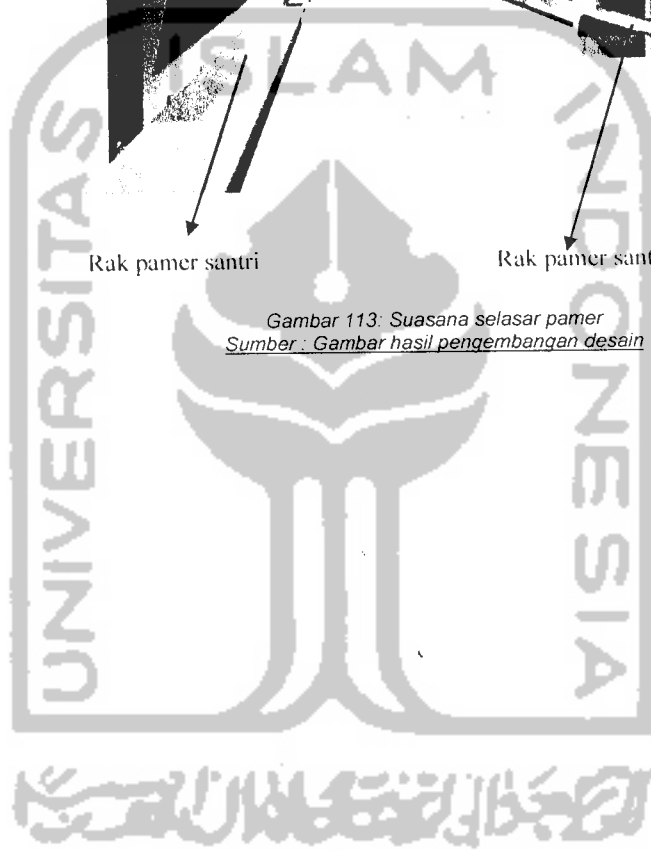


Ruang dengan menggunakan plafon sebagai pembentuk karakter ruang

Rak pameran santri

Rak pameran santri

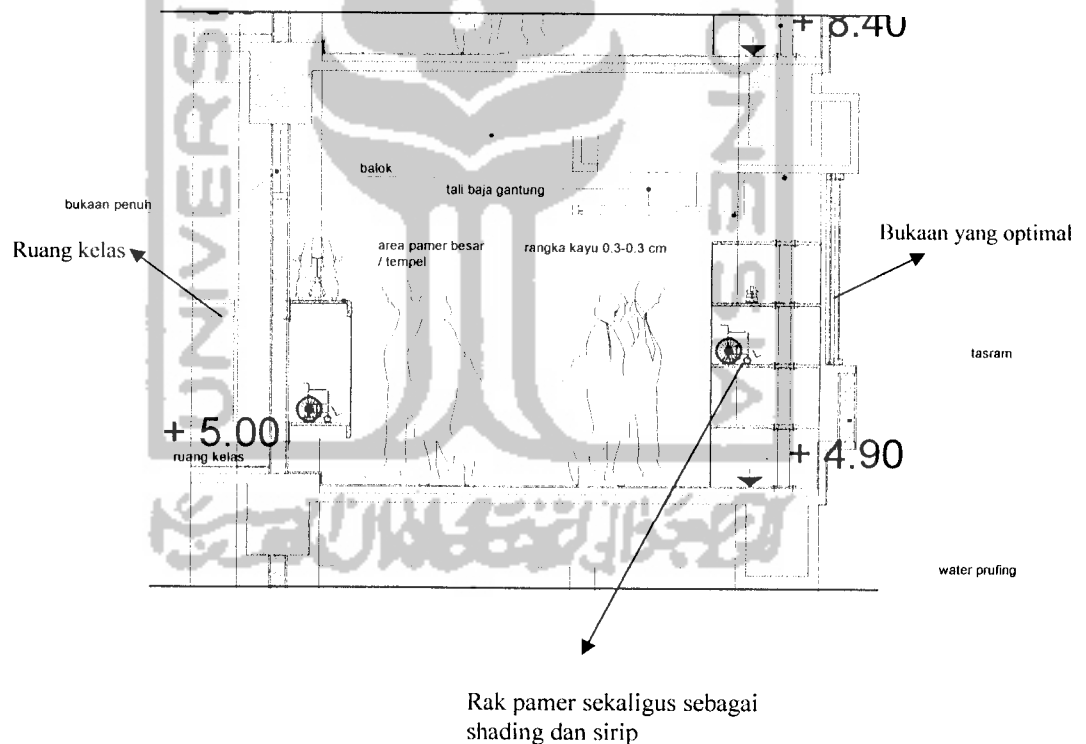
Gambar 113: Suasana selasar pameran
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain



6.1.4 Konsep pendukung

a. Pencahayaan.

Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Dengan pengoptimalan bukaan dan pengolahan elemen ruang untuk menunjang system pencahayaan maka pencahayaan ruang kelas yang diapit selasar pameran tidak berkurang kualitasnya. Salah satu elemen ruang adalah rak pameran yang mana diolah menjadi elemen penunjang system pencahayaan yaitu sebagai shading dan sirip dalam sehingga kualitas pencahayaan selasar tidak kelebihan dikarenakan optimalnya bukaan.

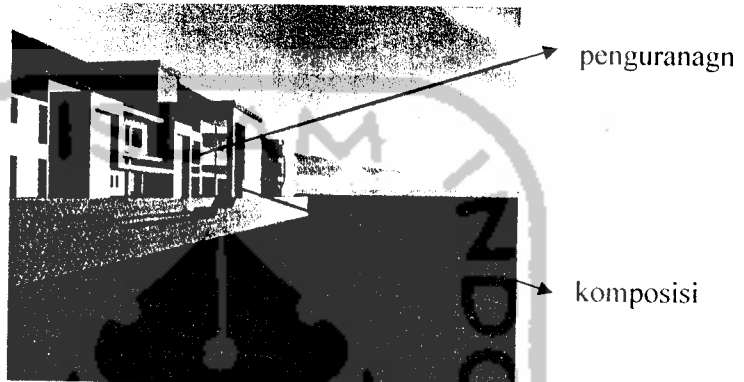


Gambar 114: Potongan detail selasar pameran
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

b. Pendekatan bentuk arsitektural

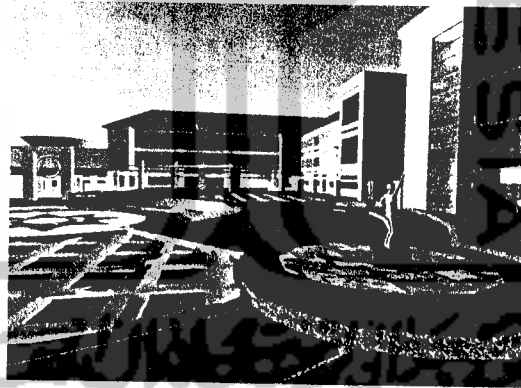
Disini kita mengolah hal-hal sebagai penunjang pencarian bentuk bentuk arsitektural.

Pengembangan dari konsep dasar kriya yaitu pengurangan dan juga mengkomposisikan.



Gambar 115: Prespektif bangunan 1
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

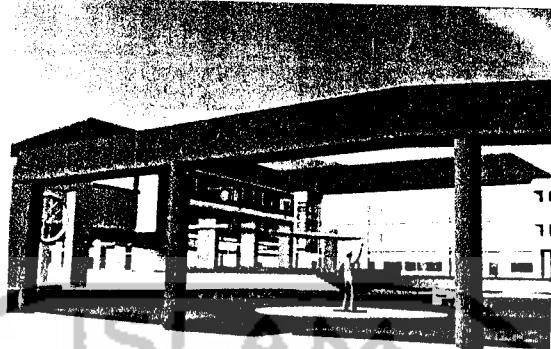
Atap tropis



Gambar 116 : Prespektif bangunan 2
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Dengan perbedaan karakter tampak dapat membedakan fungsi suatu ruangan

Ruang pendidikan : bukaan yang besar dan orientasi horisontal



Gambar 117 : Prespektif bangunan 3
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Ruang hunian: dinding-dinding masif sebagai solusi matahari dan orientasi fertikal



Gambar 118 : Prespektif bangunan 4
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Bagunan diharapkan menjadi kebanggaan bagi siswa sendiri dan umat Islam di sekitarnya dengan umat selain Islam dan menjadi saingan tersendiri bagi bangunan didekatnya yaitu gereja yang di sebut gereja satu milyar. Untuk mewujudkan hal tersebut maka bangunan dioptimalkan di bagian depan bangunan [pembentukan karakter monumental].

Dikarnakan bangunan-bangunan sekitar adalah bangunan sederhana dan untuk menghilangkan kesan keangkuhan bangunan maka kita pergunakan warna hijau dimana warna hijau merupakan warna dominant sekitar site [masih banyak suasana alami]. Selain itu juga warna hijau juga merupakan warna lambang kelslaman.

Pada atap kubah menjadi herarki sendiri dimana terlihat dari orientasi semua elemen atap bangunan adalah kebawah tetapi pada kubah masjid orientasinya keatas.

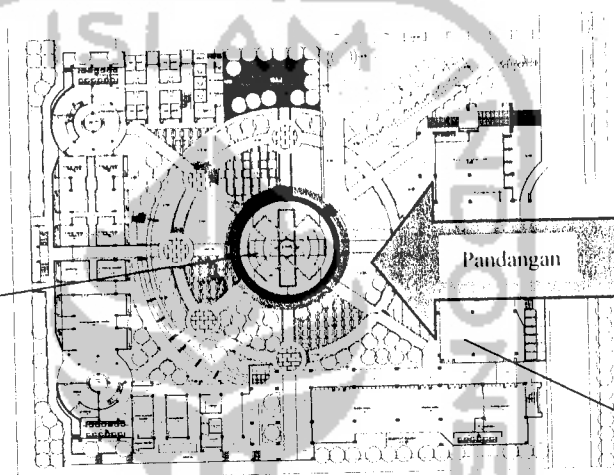


Gambar 119 : Prespektif bangunan 5
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.1.5 Hall atau ruang pameran

Hall atau ruang pameran kita oleh sesuai konsep pendopo yang mana terletak didepan dan bersifat terbuka. Karna bersifat terbuka dan kegiatan pameran dalam site terlihat dari luar maka kegiatan tersebut menjadi daya pikat orang luar untuk datang menikmati pameran yang bisa menjadi nilai awal promosi karya santri dan kritik saran atas karya –karya santri.

Kegiatan dalam site dimana merupakan kegiatan pameran ruang luar yang diharapkan menarik porang luar untuk menikmati pameran

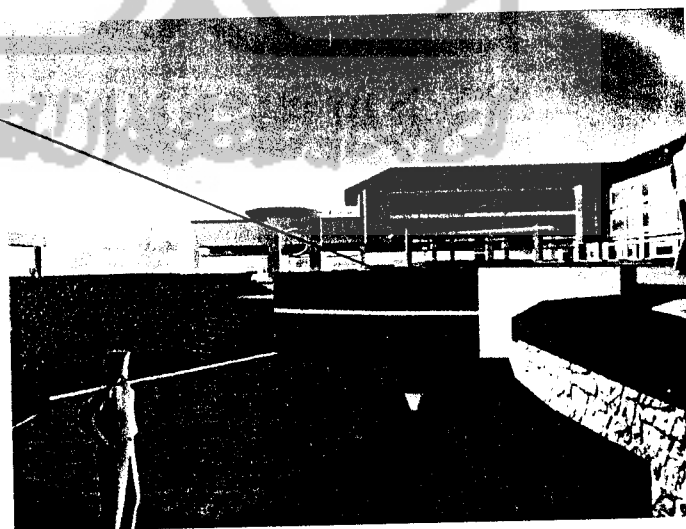


Hall / pameran dengan konsep pendopo

Gambar 120 : Site plan

Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Hall / pameran dengan konsep pendopo, terbuka dan mengundang

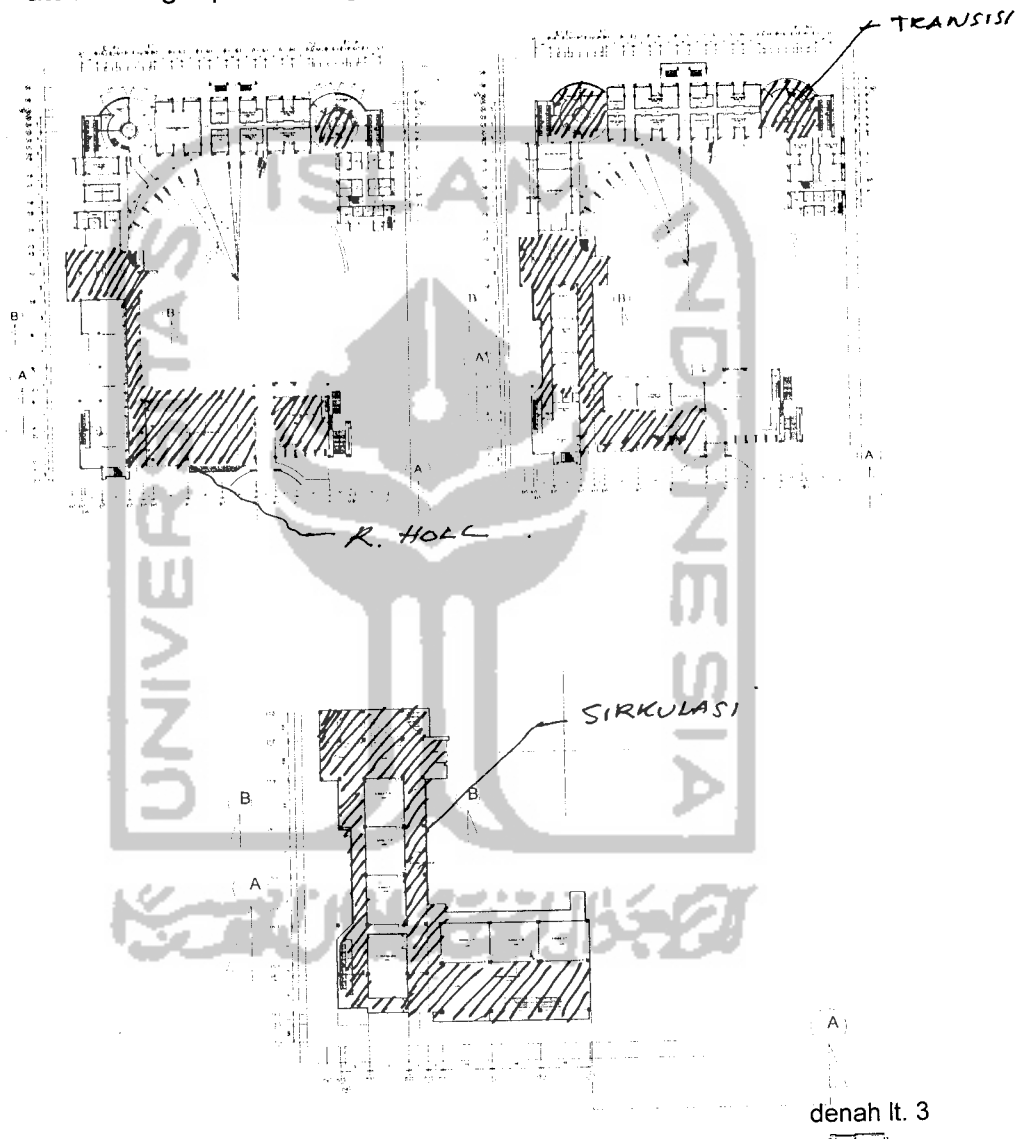


Gambar 121 : Prespektif 4

Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.1.6 Ruang-ruang pameran

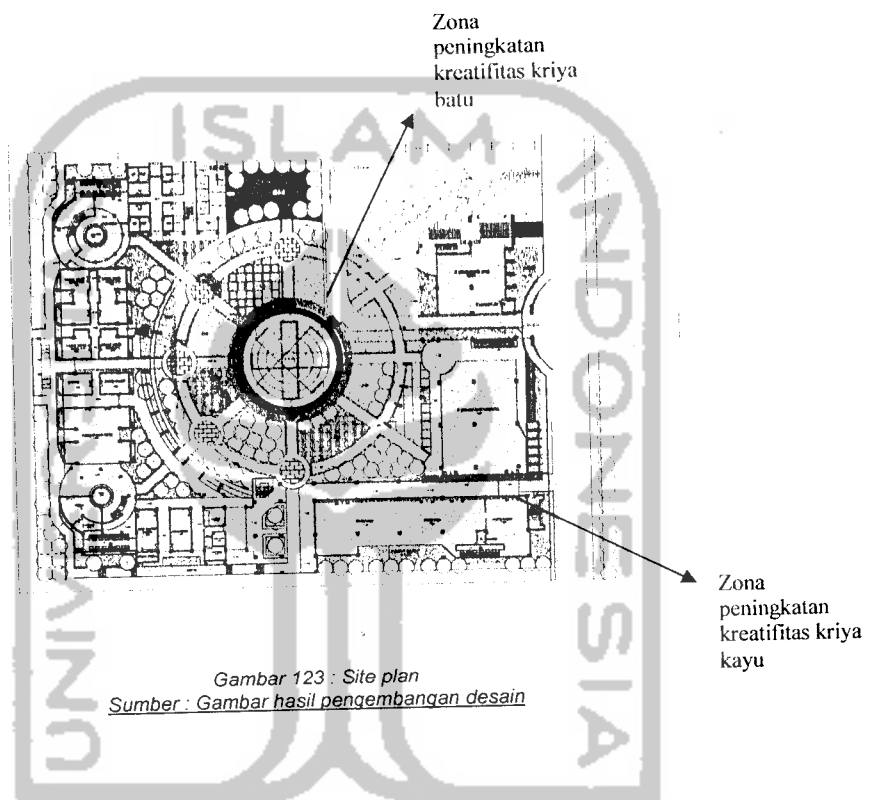
Pengolahan area sirkulasi sebagai area pameran sangat tepat. Berupa selasar dan ruang-ruang transisi. Adapun ruang-ruang yang lain juga diharapkan bisa dipergunakan tapi sebatas sebagai hiasan biasa atau sebagai pendukung fungsi dari ruang tersebut.



Gambar 122 : Denah lantai 1,2,3
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Secara garis besar ada dua zona yang diharapkan memberi peningkatan kreatifitas kriya. Yaitu :

1. **zona ruang luar** yaitu untuk meningkatkan kreatifitas santri terutama yang berhubungan dengan kriya baru baik 2D atau 3D.
2. **zona ruang dalam** yaitu untuk meningkatkan kreatifitas santri terutama dalam hal kriya kayu baik 2D atau 3D.



Gambar 123 : Site plan
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain



6.2 Hasil rancangan