

## BAB 4

### HASIL PERANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

#### 4.1 Property Size, KDB, KLB

Dalam Proses Pembangunan, *Community Center* dan Taman Kuliner Penyandang Difabel di Gondokusuman tentunya memperhatikan peraturan bangunan yang ada . Lokasi Bangunan yang berada di pusat Kota Yogyakarta memiliki beberapa aspek peraturan :

Lokasi Site: Jl. Jenderal Sudirman, Kota Baru, Gondokusuman

Luas Lahan: 7922 m

Kontur : Datar (Lahan tidak memiliki kontur)

KDB : 50% , Sehingga Lahan yang dipergunakan 3.096 m

KLB : 2 Lantai – 2400 m

Ketinggian Bangunan Maks: 15 m

Berikut ini merupakan data luasan bangunan berdasarkan kelompok aktifitas komunitas:

#### 1. Kebutuhan Kapasitas dan Besaran Mewadahi Aktivitas Art and Recreation

Table 4-1 Kebutuhan Kapasitas dan Besaran Mewadahi Aktivitas Art and Recreation

Art and Recreation	Kebutuhan Ruang	Kapasitas Pengguna (KP)	Jumlah Ruang	Luasan Total 2m
Lobby	Lobby	50 orang	1	58,5 m2
Art Space	Ruang Melukis dan Menggambar	24 orang	1	167,44 m2
Workshop Room	Ruang Membuat Kerajinan	53 orang	1	139,23 m2

<b>Total Luasan Kebutuhan Ruang Art and Recreation</b>				<b>365,17 m2</b>

(Penulis, 2017)

## 2. Kebutuhan Kapasitas dan Besaran Ruang untuk Mewadahi Aktivitas *Social and Education*

Table 4-2 Kebutuhan Kapasitas dan Besaran Mewadahi Social and Education

Social and Education	Kebutuhan Ruang	Kapasitas Pengguna (KP)	Jumlah Ruang	Luasan Total m2
Discuss Room	Ruang untuk sharing dan diskusi	36 orang	1	102,18 m2
Meeting Room	Ruang untuk rapat internal maupun disewakan	15 orang	1	206,7
Library Room	Ruang untuk recreation dan education	40 orang	1	211 m2
Conference Hall	Ruang untuk seminar dan conference	165 orang	1	478,14 m2
Multifunction Hall	Ruang Fleksibel untuk melakukan banyak kegiatan, salah satunya penggalangan dana	150 orang	1	258,18 m2
Roof Garden	Ruang untuk sharing outdoor	10 orang	1	32,5 m2
Wifi Area	Ruang untuk recreation dan interaktif space	35 orang	1	126,1 m2
<b>Total</b>				<b>1414,8 m2</b>

(Penulis, 2017)

### 3. Kebutuhan Kapasitas dan Besaran Ruang untuk Mewadahi Aktivitas *Commercial*

Table 4-3 Kebutuhan Kapasitas dan Besaran Ruang untuk Mewadahi Aktivitas Komersial

Commercial	Kebutuhan Pengguna	Luasan Ruang (KP x SR)	Jumlah Ruang	Luasan Total m2
Art Show Room	Ruang untuk pameran dan mendisplay hasil karya	50 orang	1	111,54 m2
Gift Shop	Ruang Untuk menjual hasil Karya Kerajinan	15 orang	1	50,96 m2
Book Store	Ruang Untuk Menjual Buku	15 orang	1	57, 58 m2
Food Court	Ruang untuk makan-minum dan berinteraksi sosial antar pengunjung	70 orang	1	335,14 m2
<b>Total</b>				<b>555,22 m2</b>

(Penulis, 2017)

### 4. Besaran Ruang Setiap Kelompok Aktivitas

Table 4-4 Besaran Ruang Setiap Kelompok Aktivitas

TOTAL BESARAN RUANG	
Art and Recreation	365,17 m2
Social and Education	1414,8 m2
Commercial	555,22 m2
Managerial	179,5 m2
Penunjang	1000, 36 m2
<b>Total</b>	<b>3.515,5 m2</b>

(Penulis, 2017)

## 5. Peraturan Bangunan

Table 4-5 Peraturan Bangunan

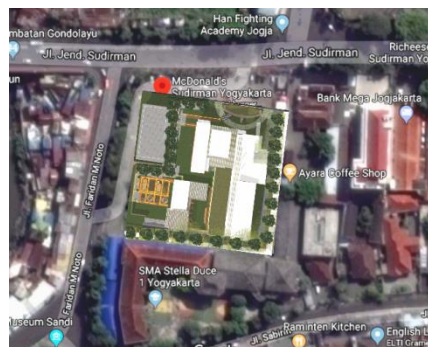
PERATURAN BANGUNAN		
Luas Lahan	7.922 m <sup>2</sup>	
KDB Max	80%	
Maksimal Luas Lahan Boleh digunakan	6.337,6 m <sup>2</sup>	
Luas Basement	3.628,2 m <sup>2</sup>	
Luas Lantai GF Bangunan 1	2.078,23 m <sup>2</sup>	Memenuhi KDB Max
Luas Lantai GF Bangunan 2	480,88 m <sup>2</sup>	
Luas lantai 1st bangunan Utama	2.078,23 m <sup>2</sup>	
KLB Max	50-80%	
Luas Bangunan Keseluruhan	7.825,54	Memenuhi KLB Max
Max Tinggi Bangunan	18 m	
Tinggi Bangunan Yang Dibangunan	13.400 m <sup>2</sup>	Memenuhi Tinggi Max

(Penulis, 2017)

## 4.2 Rancangan Kawasan Tapak

### 4.2.1 Situasi

Orientasi Bangunan dirancang menghadap ke jalan utama di depan site dengan kemudahan akses menuju jalan masuk. Arah orientasi datang dan drop off yang menghadap jalan diberikan tempat open space berupa aphteather, sebagai titik kumpul.



Gambar 4-1 Situasi Kawasan

(Penulis, 2017)



**Gambar 4-2 Situasi Site**

(Penulis,2017)

#### 4.2.2 Siteplan

Site Perancangan ini miliki 2 gubahan masaa, gubahan masa utama berfungsi sebagai pusat kegiatan Communiy Center yang bersifat sosial dan edukasi. Sedangkan gubahan masa yang lainnya berupa area komersial dengan penghubung in teractive garden berupa taman kuliner dan wifi area.

Vegetasi yang digunakan pada site perancangan ini adalah vegetasi yang memili fungsi sebagai petunjuk arah atau pembatas site seperti pohon Kiara Tanjung, sedangkan vegetasi di dalam site yang berfungsi sebagai peneduh adalah pohon tanjung dan pohon ketapang kencana. Pada area belakang site perancangan terdapat mini taman berfungsi sebagai area menanam tanaman hias yang yang dapat diperjual-belikan oleh komunitas. Material yang digunakan pad aperancangan atap, juga material yang memperhatikan pengguna difabel dan non-difabel.

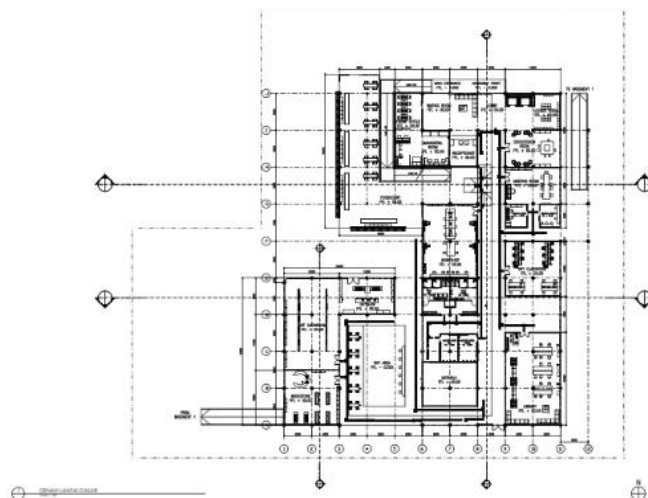


**Gambar 4-3 Siteplan**  
(Penulis,2017)

### 4.3 Pembagian Fungsi Ruang pada Bangunan

#### 4.3.1 Denah Ground Floor Bangunan Utama dan Komersial

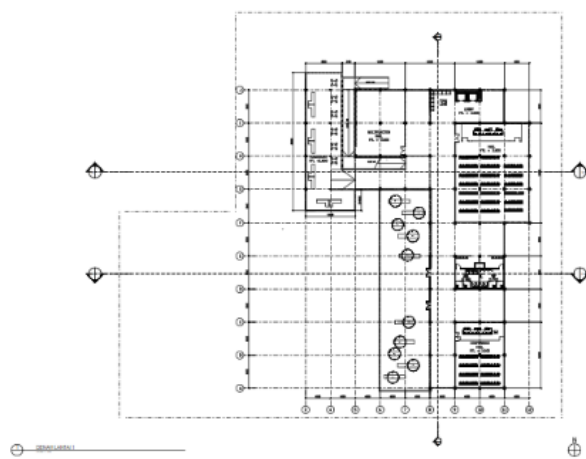
*Ground Floor* pada bangunan utama terdapat ruang area *social-education* dan *art* , seperti ruang diskusi, rapat, kelas melukis, workshop, dan perpustakaan. *Ground Floor* pada bangunan ke 2 terdapat ruang area komersial, seperti *Bookstore, Art Gallery*, dan *Giftshop*



**Gambar 4-4 Denah GF Bangunan Utama dan Komersial**  
(Penulis,2017)

#### 4.3.1 Denah Lantai 1 Bangunan Utama

Lantai 1 pada bangunan utama terdapat ruang area social-education, seperti ruang conference hall dan multifunction hall.

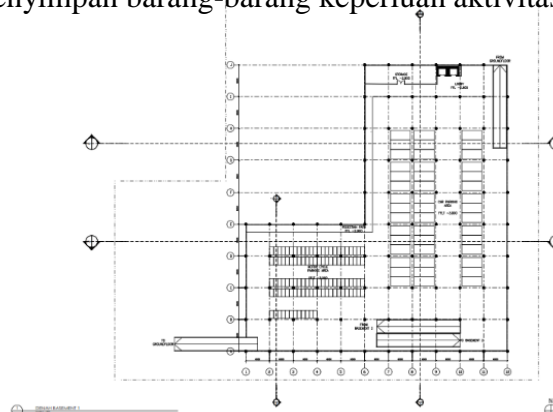


**Gambar 4-5 Denah Lantai 1 Bangunan Utama**

(Penulis,2017)

#### 4.3.2 Denah Lantai -1 Basement

Lantai Basement 1, kapasitas parkir untuk mobil 20 dengan space kursi roda untuk difabel dan 21 untuk motor. Terdapat ruangan lobby lift, gudang untuk menyimpan barang-barang keperluan aktivitas komunitas.

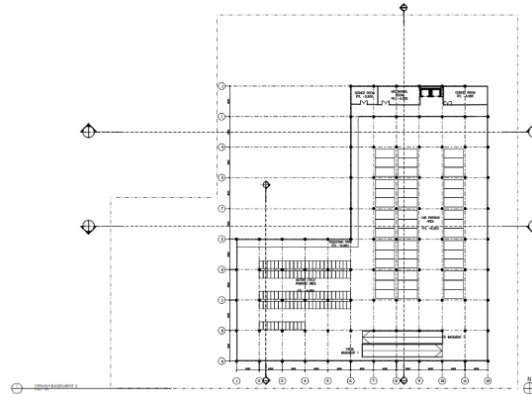


**Gambar 4-6 Denah Lantai Basement -1**

(Penulis,2017)

### 4.3.3 Denah Lantai -2 Basement

Lantai Basement 2, kapasitas parkir untuk mobil 24 dengan space kursi roda untuk difabel dan 28 untuk motor. Terdapat ruangan lobby lift, MEE, Elektrikal, genset dan pompa untuk sistem utilitas.



**Gambar 4-7 Denah Lantai Basement -2**  
(Penulis,2017)

## 4.4 Selubung Bangunan

Detail konsep selubung bangunan adalah dengan pendekatan inklusif manusia terhadap alam, sehingga penggunaan material selubung yang ramah lingkungan sangat diperhatikan dalam proses pemilihannya.

Selubung dinding pada bangunan ini, fokus terhadap material bata ekspose, yang dimana batu bata ini hanya di tempel pada dinding beton. Pembuatan batu bata ini, menggunakan material sampah yang dibakar kemudian abu sampah dipergunakan sebagai material pembuat batu bata. Dengan perbandingan 3:2:1, abu sampah : pasir : semen. Diterapkan desain pada area taman kuliner *green wall*, pada panel dinding dengan material perforated yang dirambati tanaman rambat.





**Gambar 4-8** Eksterior Selubung Bangunan

(Penulis, 2017)

#### 4.5 Interior Ruang

Interior bangunan dalam proses perancangan memperhatikan mobilitas pergerakan penyandang difabel terutama tunadaksa dan tunanetra. Oleh karena itu ruangan yang luas dengan standar ukuran furniture yang memudahkan penyandang difabel dalam pergerakan sangat dipertimbangkan. Perancangan ini juga memperhatikan fasilitas tambahan yang memudahkan pengguna dalam beraktivitas.

Tampak depan area drop off untuk memasuki bangunan



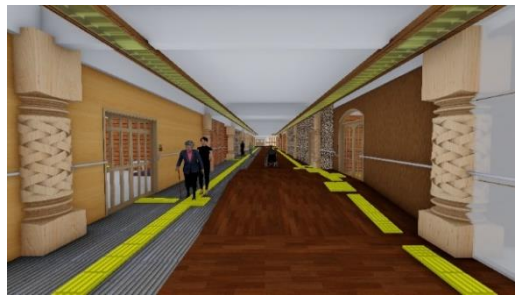
**Gambar 4-9** Eksterior Drop Off Menuju Bangunan

(Penulis, 2017)



**Gambar 4-10 Interior Lobby dan Front Office**  
(Penulis,2017)

Setiap koridor diberikan pencahayaan yang menerangi gording block, agar lebih terlihat dan nampak secara visual bagi pengguna.



**Gambar 4-11 Interior Koridor 1**  
(Penulis,2017)

Area komersial berupa interior taman kuliner, bookstore, dan giftshop



**Gambar 4-12 Interior Food Court**  
(Penulis,2017)



**Gambar 4-13 Interior Food Court**  
(Penulis,2017)



**Gambar 4-14 Interior Bookstore**  
(Penulis,2017)



**Gambar 4-15 Interior Gistshop**  
(Penulis,2017)

*Area Social and Education*, yaitu berupa peprustakaan, *multifunction hall*, dan *conference hall*;. Area ini merupakan wadah aktivitas social dan pendidikan, seperti berdiskusi, rapat, belajar bahasa isyarat, seminar, dan penggalangan dana atau amal.



**Gambar 4-16 Interior Perpustakaan**  
(Penulis,2017)

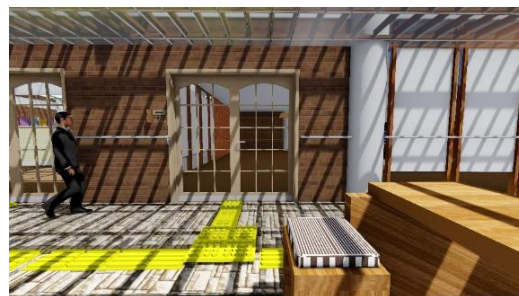


**Gambar 4-17 Interior Multifunction hall**  
(Penulis,2017)



**Gambar 4-18 Interior Conference Hall**  
(Penulis,2017)

Terdapat papan nama ruangan berhuruf braille yang terletak di samping pintu setiap ruangan.



**Gambar 4-19 Eksterior Mneuju Ruang Galeri**  
(Penulis,2017)



Area *Art and Recratioan*, yaitu ruang melukis, workshop, taman interaktif – wifi area dan taman tanaman hias.



**Gambar 4-20 Interior Ruang Gallery-Pameran**

(Penulis,2017)

Kemudahan mengakses setiap furniture bagi pengguna kursi roda pada area Art Space, yaitu ruang kelas melukis dan ruang workshop.



**Gambar 4-21 Interior Ruang Menggambar dan Melukis**

(Penulis,2017)



**Gambar 4-22 Interior Ruang Workshop Kerajinan**

(Penulis,2017)

Sebagai fasilitas ruang interaksi sosial (*Interactive Garden*) outdoor antara penyandang difabel dan non-difabel, sehingga dapat berkumpul bersama, tanpa membeda-bedakan fasilitas untuk pengguna yang ada.



**Gambar 4-23 Eksterior Wifi Area-Interactive Garden**  
(Penulis,2017)



**Gambar 4-24 Eksterior Taman Tanaman Hias**  
(Penulis,2017)

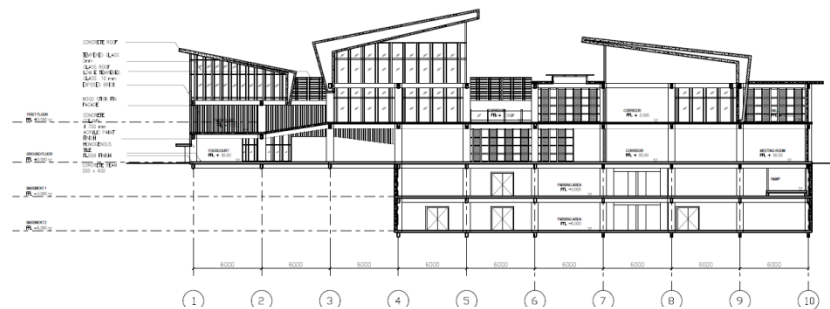


**Gambar 4-25 Eksterior Taman Tanaman Hias**  
(Penulis,2017)

#### 4.6 Sistem Struktur Bangunan

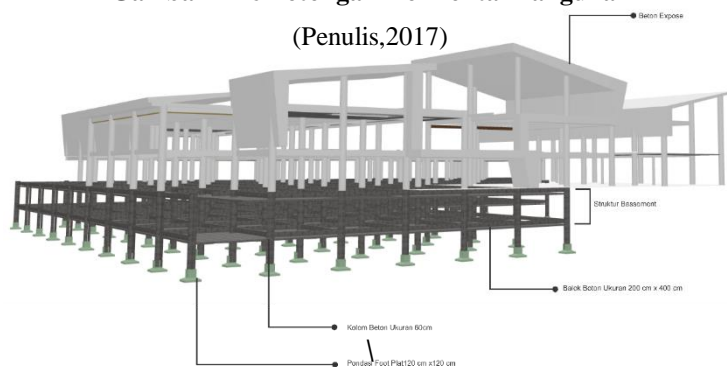
Bangunan ini terdiri dari 3 lantai, 2 lantai diatas tanah dan 1 lantai merupakan basement. Sehingga struktur yang digunakan adalah struktur rangka dengan material beton dan pondasi menggunakan footplat. Menggunakan struktur kolom balok, dan dinding shaer wall pada bassement, karena merupakan ruangan yang memiliki bentang lebar, sehingga dibutuhkan kolom lingkaran dengan diameter 60 cm. Kolom dengan bentuk lingkaran dapat memudahkan akses sirkulasi pada bangunan dan ruang, mengurangi prinsip 7 desain inklusif *Tolerance for Error*. Agar mengurangi tabrakan pada ujung lancip.

Pada fasad bangunan atap dan yang menerus dengan selubung bangunan memiliki struktur menerus menuju kolom sampai pondasi foot plat di dasar tanah. Memiliki ketebalan 15-30 cm pada atap dak dan memakai material beton ekpose.



**Gambar 4-26 Potongan Horizontal Bangunan**

(Penulis,2017)



**Gambar 4-27 3D Struktur**

(Penulis,2017)

#### 4.7 Sistem Utilitas

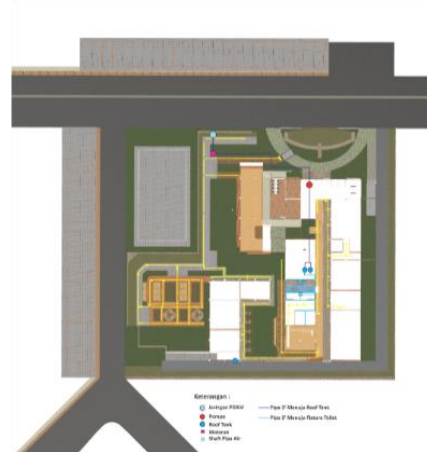
Untuk mendukung bangunan agar dapat bekerja dengan baik, maka bangunan perlu dilengkapi oleh sistem utilitas yang terdiri atas:

a. Sistem Sanitasi dan Drainase

Sehingga menggunakan sistem air bersih *upfeed* yang tidak memerlukan tandon, namun memerlukan pompa yang diletakkan di lantai basement -2. Pendistribusian air bersih ini terhubung pada setiap shaft dari GF sampai Lantai 1 bangunan

b. Skema Distribusi Air Bersih

Sistem distribusi air bersih pada bangunan ini dari PDAM, disalurkan menuju ruang pompa, kemudian disalurkan menuju tandon dan yang terakhir didistribusi ke setiap saluran yang terhubung pada *fixture* kran



**Gambar 4-28 Sistemk Distribusi Air Bersih**

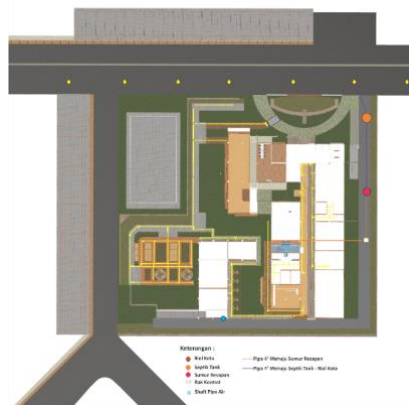
(Penulis,2017)

Bangunan pusat komunitas menggunakan sistemp embuangan limbah kotor setelah dari sumur resapan masuk ke septictank dan langsung dibuang ke riol kota. Merupakan jalur pembuangan limbah kota menuju pusat pembuangan di Kota Bantul. Sistem aliran



pembuangan ini melalui jalur yang terhubung pada pipa di pada shat GF sampai Lantai 1 bangunan.

c. Skema Jalur Pembuangan Limbah Kotor – Air Kotor



**Gambar 4-29 Sistemk Pembuanagn Limbah**  
(Penulis,2017)

d. Sistem Energi

Bangunan pusat komunitas menggunakan sistem energi yang bersumber dari PLN yang terletak pada tiang listrik dan didistribusi melalui sub-distribusi panel pada ruangan elektrikal di Lantai Bassement -2. Pendistribusian ke seluruh bangunan melalui shaft kontrol panel pada setiap lantai bangunan yang terletak di dekat lift.

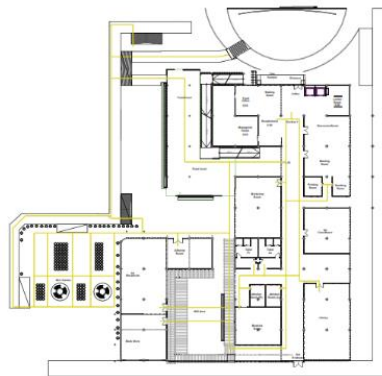


**Gambar 4-30 Sistemk Energi**  
(Penulis,2017)

#### 4.8 Rancangan Skematik Barrier Free Design dan Keselamatan Bangunan Sistem Utilitas

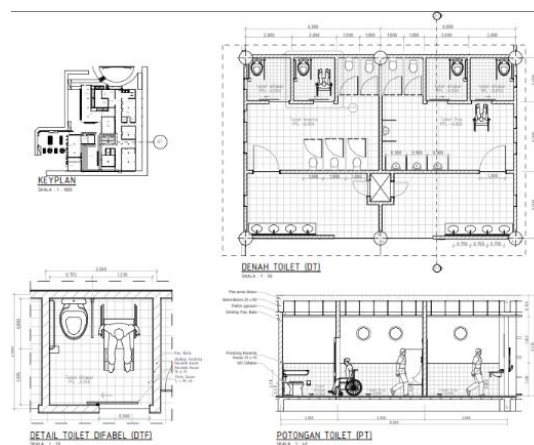
##### Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

Jalur sirkulasi difabel di dalam bangunan menuju luar bangunan menggunakan sirkulasi linear sama seperti jalur evakuasi keselamatan bangunan, titik kumpul langsung menuju taman dan melewati *space* interaksi sosial.



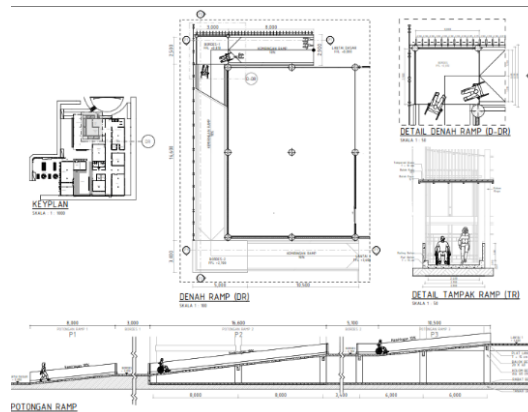
Gambar 4-31 Jalur Sirkulasi Difabel

(Penulis,2017)



Gambar 4-32 Detail Kamar Mandi Difabel

(Penulis,2017)



**Gambar 4-33 Detail Ramp Evakuasi Keselamatan**  
(Penulis,2017)



**Gambar 4-34 Jalur Evakuasi Keselamatan Bangunan**  
(Penulis,2017)

#### 4.9 Detail Arsitektural Khusus

Detail Arsitektural khusus ini penerapan desain berdasarkan prinsip desain inklusif, *Equitable* (kesetaraan), *Flexibility* (kemudahan), *Simple and Intuitive* (sederhana), *Perciptable Information* (memberikan instruksi dalam pengguna fasilitas system bangunan), *Tolerance for Error* (mengurangi kecelakan dan kesalahan dalam penggunaan), *Low Physical Effort* (tidak memberikan rasa lelah atau kesulitan), dan

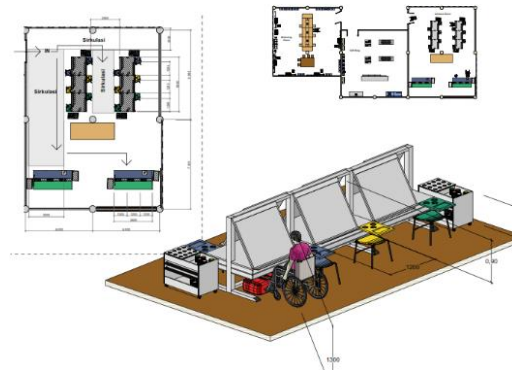
## 1. Equitable and Flexibility In Use

Equitable merupakan prinsip yang menghilangkan batasan stigma dalam pemakaian fasilitas. Pengguna difabel dan non-difabel dipaksa untuk bersama-sama dalam menggunakan semua fasilitas.

Flexibility in Use, dimana semua fasilitas fixture dan furniture di desain berdasarkan kemudahan pergerakan bagi pengguna, sesuai ruang gerak bersama.

### 1. Detail Furniture

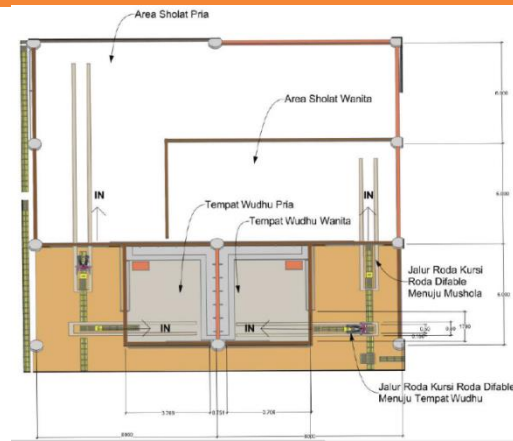
Space Kursi Roda Pada Furniture Meja Gambar



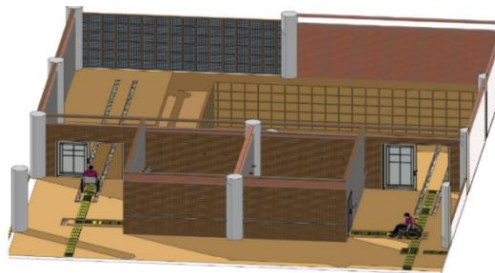
**Gambar 4-35 Detail Furniture Meja Gambar**

(Penulis,2017)

2. Detail Fixture Tempat Wudhu- Musholla berupa hand rail- dan jalur kursi roda menerapkan 7 Prinsip Desain Inklusif - ***Flexibility in Use*** (Fleksibilitas dalam Penggunaan) dan ***Tolerance for Error*** (Memberikan Toleransi terhadap Kesalahan). Ukuran space panjang lebar dan keterjangkauan pengguna kursi roda.



**Gambar 4-36** Detail Denah Mushollah dan Tempat Wudhu  
(Penulis,2017)



**Gambar 4-37** Detail Jalur Kursi Roda  
(Penulis,2017)

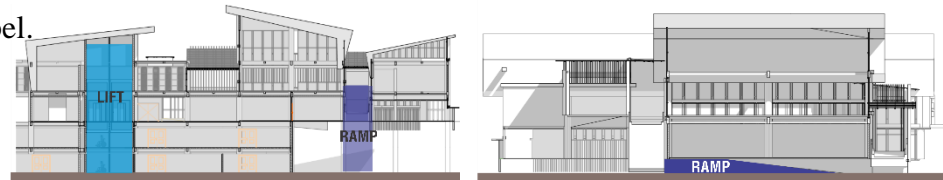
#### 4.10 Penerapan Desain Inklusif

Penerapan perancangan desain berdasarkan prinsip desain inklusif, *Equitable* (kesetaraan), *Flexibility* (kemudahan), *Simple and Intuitive* (sederhana), *Percipable Information* (memberikan instruksi dalam penggunaa fasilitas system bangunan), *Tolerance for Error* (mengurangi kecelakan dan kesalahan dalam penggunaan), *Low Physical Effort* (tidak memberikan rasa lelah atau kesulitan), dan *Size and Space for Approach and Use* (Menyediakan Ukuran dan Ruang untuk Pendekatan dan Penggunaan).

##### 4.10.1 *Equitable Use* (Kesetaraan dalam Penggunaan)

Dalam bangunan, diberikan keputusan penerapan transportasi vertikal berupa lift dan ramp, tidak terdapat tangga. Hal tersebut memaksa

pengguna non-difabel dalam menggunakan lift dan ramp bersama non-difabel.



**Gambar 4-38 Letak Lift dan Ramp Pada Bangunan**

(Penulis,2017)

Untuk penerapan transportasi horizontal diberikan keputusan desain dalam peletakkan guiding block tidak terlalu dipinggir atau terlalu tengah, namun pejalan kaki non-difabel dapat merasakan berjalan di area guiding block tanpa mengga penggu difabel.



**Gambar 4-39 Penerapan Guding Block Pada Interior Lobby**

(Penulis,2017)

Selain itu penerapan juga dilakukan pada fungsi ruang dalam bangunan baik indoor maupun outdoor dengan dipaksa dalam menggunakan fasilitas dan ruangan dlam beraktivitas bersama.

#### **4.10.2 Flexibility in Use (Fleksibilitas dalam Penggunaan)**

Penerapan prinsip fleksibel atau kemudahan dalam penggunaan, diterapkan pada setiap interior maupun ekterior bangunan, pada interior terdapat kemudahan pada penggunaan fasilitas furniture di setiap ruangan.

Sedangkan pada ekterior diberikan akses ramp pada ruang interaksi yaitu mini amphitheater berupa ramp.



**Gambar 4-40 Penerapan Furniture – Kursi Fleksibel Pada Wifi Area-  
Interactive garden (Penulis,2017)**

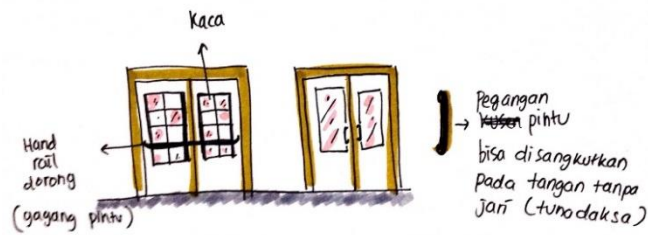


**Gambar 4-41 Penerapan Ramp Pada Ruang Interaksi Sosial Outdoor  
(Penulis,2017)**

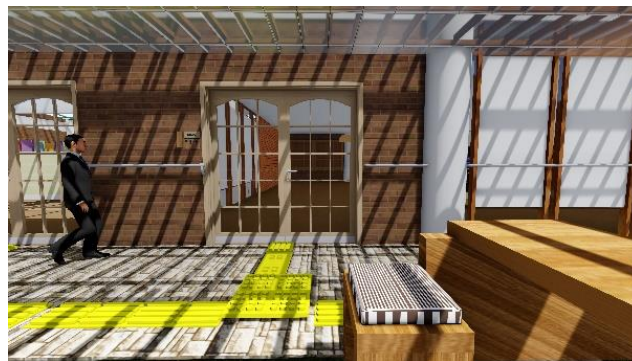
#### **4.10.3 *Simple and Intuitive Use* (Penggunaan yang Sederhana dan Intiutif)**

Penerapan desain pintu setiap ruangan yang terdapat kaca (tidak material pintu masif) memudahkan dalam melihat aktivitas di dalam ruangan dan diberikan *handrail* pada pintu memudahkan penyandang tunadaksa untuk membuka pintu.





**Gambar 4-42 Sketsa Penerapan Kaca dan Handrail  
Pada Pintu Ruang (Penulis, 2017)**



**Gambar 4-43 Penerapan Desain Kaca dan Hand rail Pada Pintu Ruang  
(Penulis, 2017)**

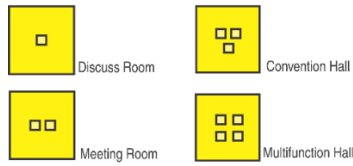
#### 4.10.4 *Perceptible Information* (Informasi yang Jelas)

Penerapan desain berupa, pemberian simbol khusus pada setiap fungsi ruang di jalur *guding block*, simbol tersebut masing-masing mewakili fungsi ruangan yang berbeda. Untuk papan informasi mengenai bentuk simbol dan fungsi ruangan yang berkaitan, diletakkan pada pintu depan pada lobby menuju koridor ke area aktivitas komunitas.

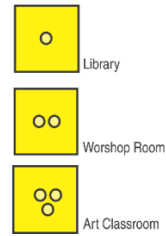
1. Bentuk Simbol yang Menginformasikan Fungsi Ruang



Area Social and Education



Area Art and Recreation



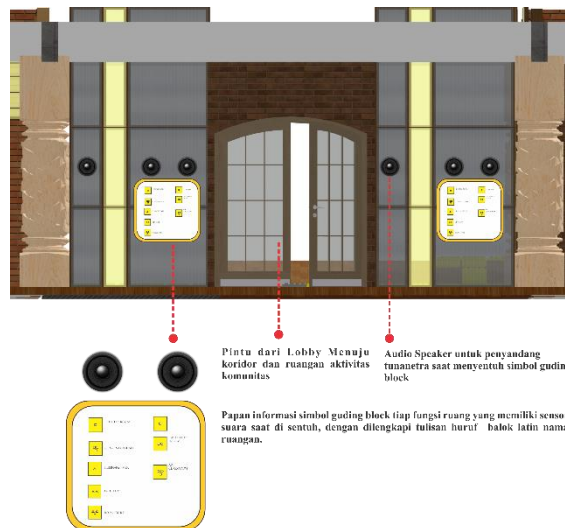
Area Commercial



Gambar 4-44 Bentuk Simbol Berdasarkan Fungsi Ruangan

(Penulis,2017)

2. Papan Informasi



Gambar 4-45 Peletakkan Papan Informasi

(Penulis,2017)

3. Papan Signed Nama Ruangan



Gambar 4-46 Peletakkan Papan Signed nama Ruangan

(Penulis,2017)

#### 4.10.5 *Tolerance for Error* (Memberikan Toleransi Terhadap Kesalahan)

Penerapan desain ini pada memberikan desain pada kolom berbentuk lingkaran dan mengurangi pertemuan sudut yang lancip pada interior bangunan, yang berfungsi untuk mengurangi benturan atau mengenai area yang lancip saat pengguna difabel sedang beraktivitas dan memberikan warna-warna terang pada interior yang kontras dengan kulit agar visual pengguna difabel berfungsi maksimal.



**Gambar 4-47 Suasana Interior peletakkan Kolom**  
(Penulis,2017)

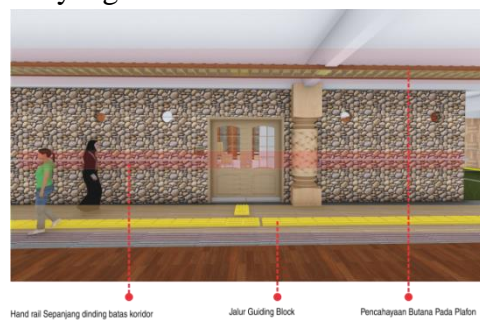


**Gambar 4-48 Suasana Interior Pemilihan Material**  
**Pada Pintu Lift dan Lobby** (Penulis,2017)

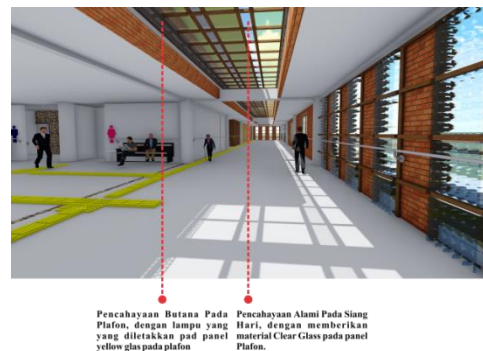
#### 4.10.6 *Low Physical Effort* (Memerlukan Upaya Fisik yang Rendah)

Penerapan desain pada point prinsip ini adalah, degan memberikan kemudahan dalam bergerak tanpa memberikan kesulitan pada posisi yang

tidak terjangkau (terlalu rendah dan tinggi), posisi berdiri dan duduk penyandang difabel verada pada standar pergerakan tubuh normal (tanpa berusaha terlalu keras). Desain pencahayaan buatan dan alami memberikan posisi visual yang jelas dan memudahkan untuk melihat jalur guiding block pada jalur sirkulasi koridor yang linear.

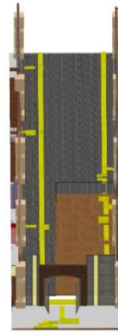


**Gambar 4-49 Penerapan *Handrail*, *Guiding Block*, Pencahayaan Pada Koridor** (Penulis,2017)



**Gambar 4-50 Penerapan Pencahayaan Buatan dan Alami Pada Koridor** (Penulis,2017)

Mengarahkan pengguna untuk menuju ruang interaksi sosial berupa taman interaksi – wifi area dan taman kuliner. Secara tidak sadar mereka dihadapkan pada pemilihan cara menempuh pada 2 jalur di koridor di lantai dasar.

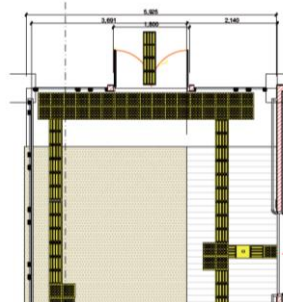


**Gambar 4-51 3D Pemilihan Jalur Koridor Lobby Lantai dasar**  
(Penulis,2017)

#### 4.10.7 *Size and Space for Approach and Use* (Menyediakan Ukuran dan Ruang untuk Pendekatan dan Penggunaan)

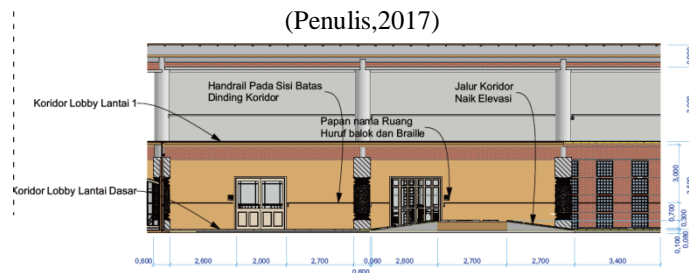
Setiap keputusan desain berdasarkan standar ukuran yang telah ditentukan oleh aturan SNI dan Peraturan Menteri Pekerja Umum No. 30/PRT/M/2006

##### 1. Ukuran Jalur Koridor 2 Arah



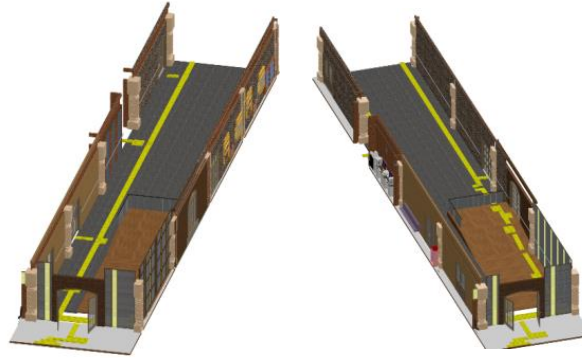
**Gambar 4-52 Denah Koridor Lobby Utama**

(Penulis,2017)



**Gambar 4-53 Potongan Horizontal Koridor Lbby Utama**

(Penulis,2017)



**Gambar 4-54 3D Koridor Lobby Utama**  
(Penulis,2017)

Koridor ini merupakan koridor utama dari lobby utama menuju area ruangan pusat komunitas, diberikan keputusan perancangan dengan memanipulasi pergerakan pengguna dengan sirkulasi yang dibelokan, di sini diberikan pilihan dalam menuju suatu ruangan menggunakan jalur pada koridor ini.