



BAB VI

APLIKASI PERANCANGAN

BAB VI

APLIKASI PERANCANGAN

6.1. Aplikasi Rancangan

6.1.1. Aplikasi Tataan Tapak dan Massa



Gambar 6. 1 *Site Plan* Banyuwangi *Creative Hub*
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Tataan tapak dan masa dibagi sesuai dengan zoning yang telah ditentukan sebelumnya. Area publik di depan site, semi privat di tengah, sedangkan privat dan service di belakang site. Tapak dan masa bangunan dirancang dengan grid 8 x 10 m berbentuk kotak dengan permainan olah geometri sesuai dengan lahan, tema dan metode perancangan. Di antara jalan dan bangunan terdapat plaza publik yang dapat digunakan sebagai area beraktivitas bagi pengguna.

6.1.2. Aplikasi Sirkulasi dan Entrance



Gambar 6. 2 *Bird View* Banyuwangi *Creative Hub*
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Akses bagi pedestrian dibuat sangat terbuka di bagian depan, sehingga pejalan kaki dan pengguna transportasi umum dapat mengakses bangunan secara langsung melalui taman dan plaza depan tanpa terganggu oleh kendaraan bermotor. Selain itu, kesan terbuka juga memberikan efek terkesan menerima sesuai dengan karakter pelaku industri kreatif yang terbuka dan dinamis.

Sirkulasi kendaraan pengunjung dapat diakses pada bagian timur tapak. Kendaraan akan melewati area *drop off*, lalu terdapat dua alternatif yakni parkir ke *ground floor* atau keluar lagi dengan jalan putar balik yang disediakan. Bagi kendaraan servis bisa mengakses tapak melalui jalan bageian timur tapak.

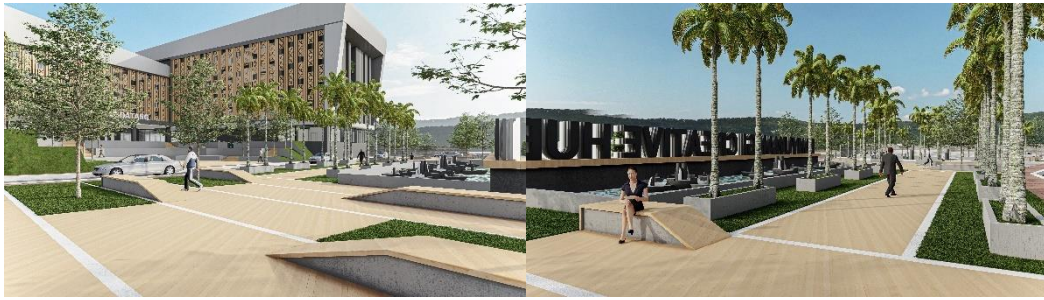
6.1.3. Aplikasi Lansekap



Gambar 6. 3 *Site Plan* Banyuwangi *Creative Hub*
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Pengolahan tapak bangunan terfokus menjadi empat elemen yaitu: Plaza, Amphitheatre, area kendaraan, dan taman. Plaza pada bangunan ini didesain untuk memiliki jalur-jalur imajiner dari permainan material, jalur-jalur ini membentuk koneksi pada sudut-sudut dan akses masuk dari plaza.

Pada area amphiteatre dan Plaza dijadikan satu koneksi, sehingga pengunjung dari plaza bisa secara langsung menyaksikan pertunjukan yang ada. di amphiteatre, Di antara area kendaraan dan plaza dibatasi oleh vegetasi pembatas dan jalur pedestrian agar manusia terpisahkan dari gangguan kendaraan bermotor. Untuk area taman sendiri didesain memiripkan dengan suasana pantai dengan vegetasi peneduh dan beberapa tanaman palm , sehingga memenuhi aspek kenyamanan.



Gambar 6. 4 Plaza (kiri) dan Taman Depan (kanan)
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

6.2. Aplikasi Ruang dalam

6.2.1. Aplikasi Bentuk Ruang



Gambar 6. 5 Koridor Banyuwangi *Creative Hub*
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Bentuk ruang pada bangunan ini disesuaikan dengan tema dan juga pendekatan yaitu *Collaborative Inside* yang berarti bahwa kebutuhan pengguna bagi para pelaku ekonomi kreatif untuk pengembangan diri, berkreasi dengan menggunakan fasilitas yang telah disediakan secara fungsi. Pelaku kreatif memiliki tujuan yang sama membuat para pelaku ekonomi kreatif berkolaborasi berada di lab kreasi yang telah disediakan.



Gambar 6. 6 Interior Sektor Kriya (kiri) dan Sektor Kuliner (kanan)
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023



Gambar 6. 7 Interior Sektor Fesyen (kiri) dan Sektor DKV (kanan)
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Ruang-ruang pada lab kreasi memiliki karakteristik yang berbeda dengan aktivitas lainnya sehingga memberikan kesan tidak monoton memiliki pengalaman yang berbeda setiap memasuki ruangan.

6.2.2. Aplikasi Volume Ruang

Pada volume ruang bangunan ini memiliki ketinggian plafon 3 - 7m tergantung dengan kebutuhan dan aktivitas dari masing-masing pelaku ekonomi kreatif. Plafon masing ruang akan desain dengan karakter ruang tersebut. pada area auditorium dibuat plafon yang tinggi untuk mendapatkan kesan megah dan tidak terimidasi dengan banyaknya jumlah orang di satu tempat, sedangkan untuk area lain dibuat dengan plafon yang rendah memberikan kesan intimate. adanya void berada di lantai 1 hingga lantai 4 memberikan kesan bahwa bangunan terbuka segala aktivitas di tiap lantainya.



Gambar 6. 8 Volume Ruang (kiri) dan Plaza (kanan)
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

6.3. Aplikasi Tampilan



Gambar 6. 9 Axonometri Banyuwangi *Creative Hub*
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Tampilan bangunan disesuaikan dengan tema dan juga pendekatan yakni *Dynamic Outside* yang merespons isu dan fakta pada permasalahan lapangan. Permainan bentuk geometri pada tiap lantai memberikan desain yang tidak monoton dengan mengikuti perkembangan jaman secara dinamis, sesuai dengan para pelaku ekonomi kreatif yang dinamis dan kreatif.



Gambar 6. 10 Tampak Depan (kiri) dan Tampak Sisi Kanan (kanan)
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023



Gambar 6. 11 Tampak Sisi Kiri (kiri) dan Tampak Belakang (kanan)
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Tampilan bangunan menggunakan *sun shading* dengan penggunaan unsur lokal berupa batik khas banyuwangi yaitu batik kopi pecah, selain penggunaan *sun shading* sebagai fungsi bangunan untuk menangkis banyaknya sinar matahari, namun juga ada unsur estetika dan khas dari banyuwangi. Serta penggunaan material yang ramah lingkungan agar bangunan bersifat jangka panjang dan dinamis.



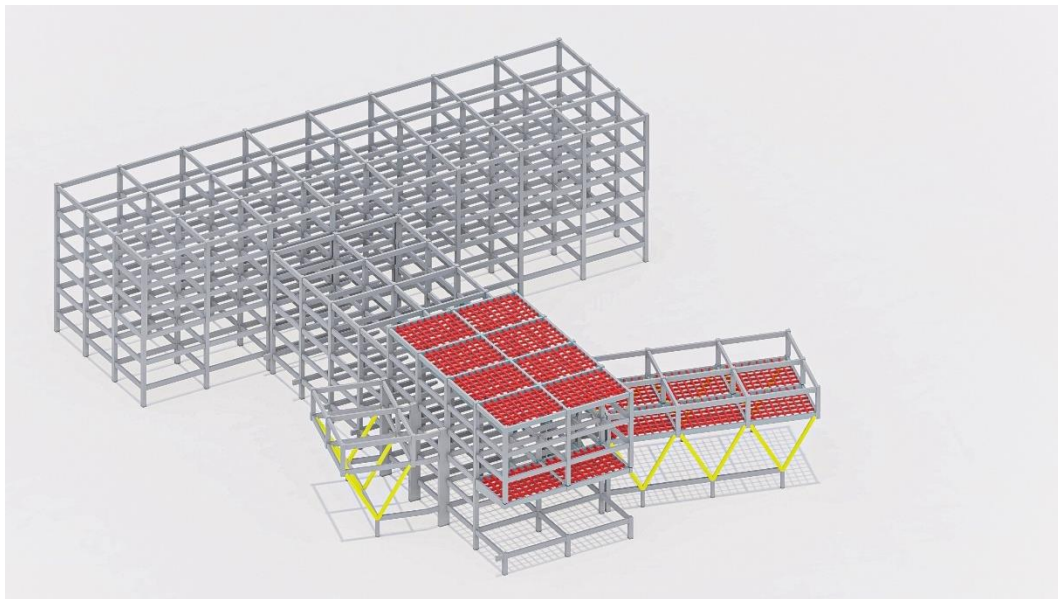
Gambar 6. 12 *Sun Shading* Batik Kopi Pecah
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Tampilan bangunan di lain sisi memperlihatkan bangunan memiliki ciri khas yaitu adanya permainan olah bentuk dengan memperlihatkan tampilan bangunan yang tidak monoton sesuai dengan karakter pelaku kreatif yang terus menerus berkembang dan dinamis. Maka bentuk dari bangunan berasal dari lokasi lahan dengan mempertimbangkan beberapa aspek sesuai dengan tema dan pendekatan rancangan.



Gambar 6. 13 Perspektif Banyuwangi *Creative Hub*
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

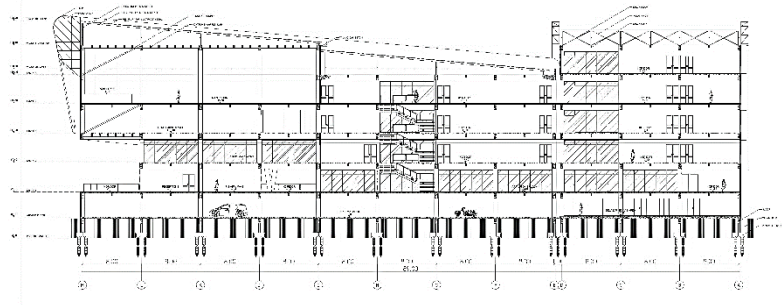
6.4. Aplikasi Struktur



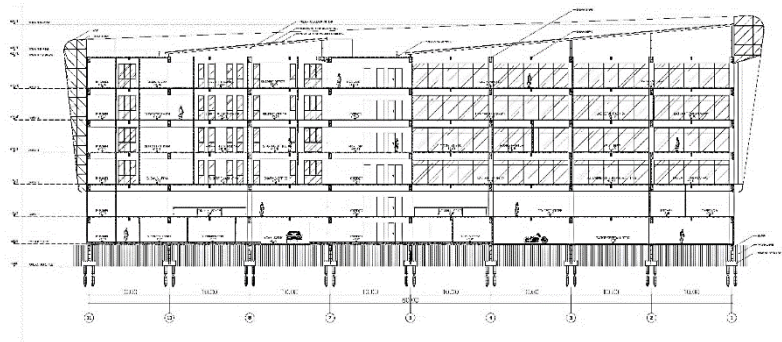
Gambar 6. 14 Aplikasi Struktur Banyuwangi *Creative Hub*
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Struktur pada bangunan ini menggunakan sistem rangka dengan memiliki modul 8m x 10m, penggunaan bentang yang cukup panjang memberikan kesan bangunan tampak luas. Pada warna MERAH menggunakan sistem rangka *Waffle Slab* karena pada bagian tersebut tidak memiliki penopang untuk balok / sistem bentang lebar. Sedangkan, warna KUNING menggunakan sistem kolom miring dengan kemiringan 60 derajat (Segitiga Sama Sisi) membuat penopang lantai atasnya aman.

Penggunaan material beton bertulang sebagai salah satu unsur pengaplikasian yang efisien karena mudah di bervariasi sesuai dengan bentuk massa bangunan. Selain itu memenuhi aspek *youthfull and unexpected* karena pada bentuk bangunan pada setiap lantai memiliki perbedaan bentuk geometri memberikan kesan tidak monoton.



Gambar 6. 15 Potongan A – A *Creative Hub*
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023



Gambar 6. 16 Potongan B – B *Creative Hub*
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

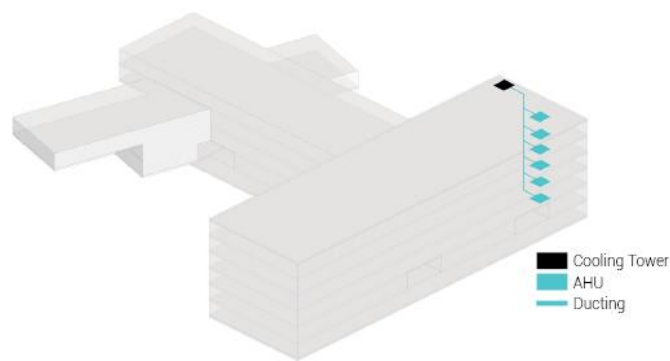
Pada gambar 6.15 dan gambar 6.16 merupakan gambar potongan dari bangunan Banyuwangi *Creative Hub* pada konstruksi atap menggunakan konstruksi atap baja wf 200 dengan penutup atap menggunakan atap multiroof metal, selain itu pada bagian pondasi menggunakan pondasi straus pile dengan pertimbangan pemilihan faktor tanah pada kontur datar dan jauh dari daerah rawan seperti sungai, pantai, maupun rawa.

6.5. Aplikasi Sistem Bangunan

6.5.1. Aplikasi Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan ada dua yaitu alami dan buatan. Pada area tertutup seperti di kantor, dan lab kreasi digunakan sistem AC central. Sedangkan pada area lantai 1 akan menggunakan sistem penghawaan alami karena ruangnya

terbuka. Pada ruang-ruang dengan kapasitas kecil akan diterapkan penghawaan AC split untuk mengantisipasi perbedaan volume ruang yang timbul akibat penggabungan dan juga pemisahan ruangan.



Gambar 6. 17 Aplikasi Sistem Penghawaan
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

6.5.2. Aplikasi Sistem Pencahayaan

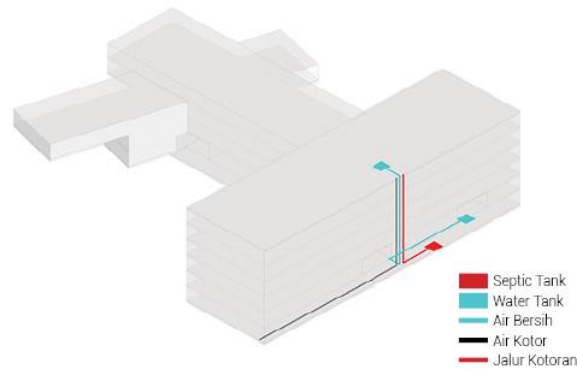
Sistem pencahayaan alami digunakan sebaik mungkin dengan cara memperbesar bukaan pada bangunan. Untuk mencegah panas diberikan kisi-kisi otomatis dari Aluminium. Pada masing-masing sub sektor akan menggunakan tone warna lampu *warm white*. Pada fungsi yang publik seperti atrium, dan galeri akan menggunakan lampu dengan warna putih kurang lebih 6000 K. Pada area yang lebih privat seperti co-working, dan juga lab kreatif akan menggunakan *tone* warna yang lebih hangat antara 3000 - 4000 K.



Gambar 6. 18 Sensor Sinar Matahari pada *Sun Shading*
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Pada pengaplikasian pencahayaan alami menggunakan sistem sensorik sinar. Penerapan dilakukan dengan cara *sun shading* terbuka saat area *sun shading* tidak terkena sinar matahari, sedangkan tertutup saat *sun shading* terkena sinar matahari.

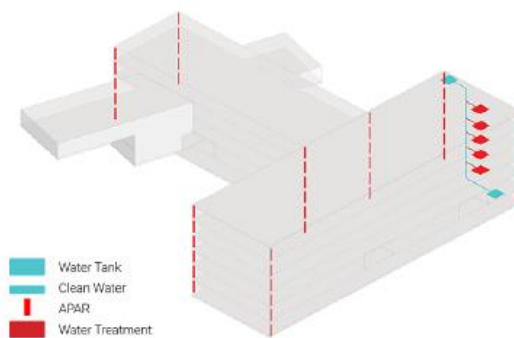
6.5.3. Aplikasi Sistem Air



Gambar 6. 19 Aplikasi Sistem Air
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Sistem jaringan air bersih pada bangunan menggunakan *down feed system*. Pada sistem ini, air dari PDAM ditampung lebih dahulu di tandon bawah (*ground tank*), kemudian dipompa ke tandon atas (*elevated water tank*). Kemudian, dari tangki atas air dialirkan ke lantai-lantai di bawahnya sesuai kebutuhan dengan memanfaatkan gravitasi. Penggunaan sistem ini dalam jangka panjang membutuhkan energi listrik hanya pada saat pengisian tangki air atas saja, sehingga relatif hemat.

6.5.4. Aplikasi Sistem Kebakaran



Gambar 6. 20 Aplikasi Sistem Kebakaran
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Pada bangunan ini akan terdapat beberapa utilitas pencegahan dan keselamatan saat kebakaran. Pertama adalah smoke dan juga thermal detection unit yang diletakkan di berbagai titik strategis dan berpotensi kebakaran. Jika terdeteksi maka sprinkler akan menyala sehingga asap tidak membahayakan pengguna. Terdapat

APAR yang berfungsi memadamkan kebakaran skala kecil dan lokasinya masih lokal. Jika api membesar maka bisa menggunakan hydrant.

6.5.5. Aplikasi Sistem Listrik

Jaringan listrik untuk kebutuhan bangunan pusat industri kreatif menggunakan sumber listrik dari PLN, solar panel, dan genset. Daya listrik utama untuk bangunan terminal dan stasiun terintegrasi menggunakan sumber listrik dari PLN. Genset sebagai pembangkit listrik dalam keadaan darurat, ketika sumber listrik dari PLN sedang mengalami gangguan. Terdapat ruang panel di setiap lantai untuk mengatur aliran listrik pada bangunan.