

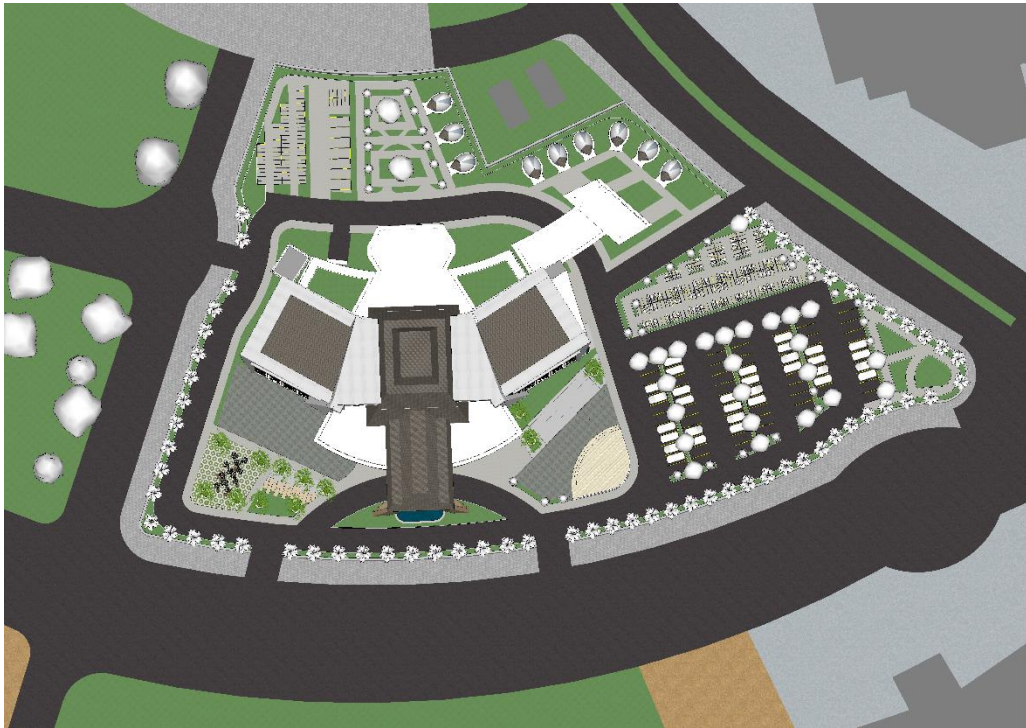
BAB VI

APLIKASI RANCANGAN

6.1. Aplikasi Perancangan

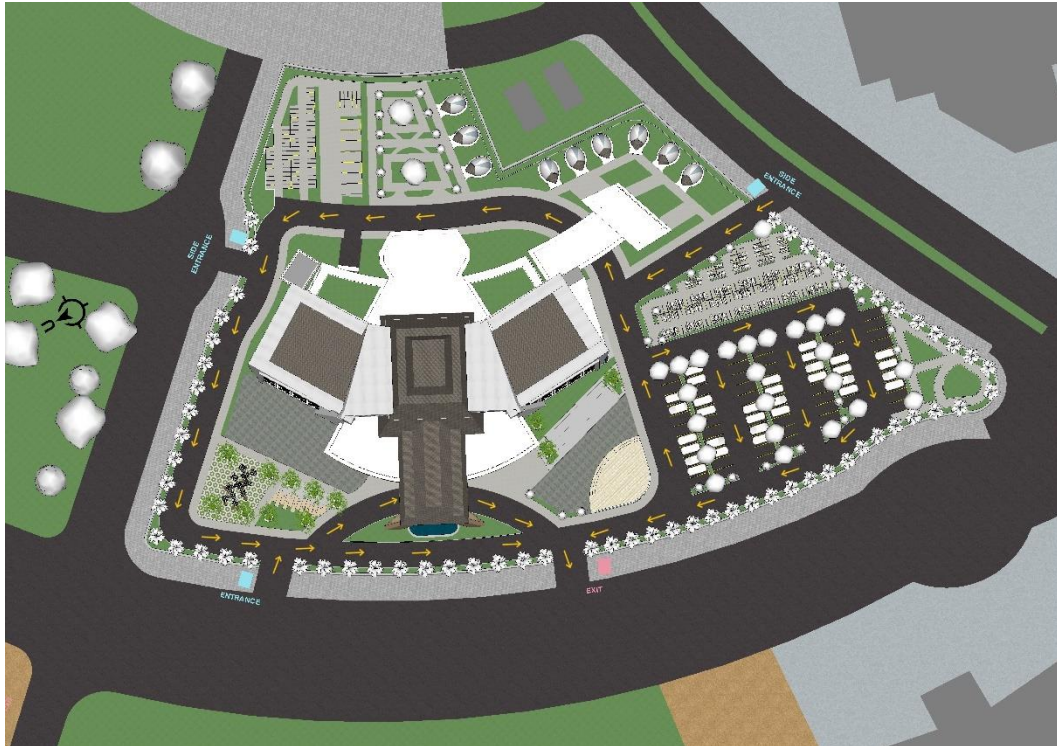
6.1.1. Aplikasi Tatahan Tapak dan Massa

Tataan tapak dan masa dibagi sesuai dengan zoning yang telah ditentukan sebelumnya. Area publik di depan dan belakang bangunan, semi privat di tengah, sedangkan privat berada pada lantai 4 dan service di lantai satu. Tapak dan masa bangunan dirancang dengan grid 8 x 8 m berbentuk kotak menggunakan kolom lingkaran dengan permainan olah geometri sesuai dengan lahan, tema dan metode perancangan. Di antara depan sisi bangunan samping terdapat plaza publik yang dapat digunakan sebagai area beraktivitas bagi pengguna. Sedangkan pada bagian belakang bangunan terdapat tatanan microshop yang di gunakan perdagangan sektor kuliner pada area outdoor yang berfungsi sebagai wadah pengunjung bangunan creative center maupun pengunjung Monumen Simpang Lima Gumul.



Gambar 6. 1 *Site Plan Kediri Creative Center*
Sumber: Analisa Penulis, 2022

6.1.2. Aplikasi Sirkulasi dan Entrance



Gambar 6. 2 Sirkulasi dan Entrance Kediri *Creative Center*
Sumber: Analisa Penulis, 2022

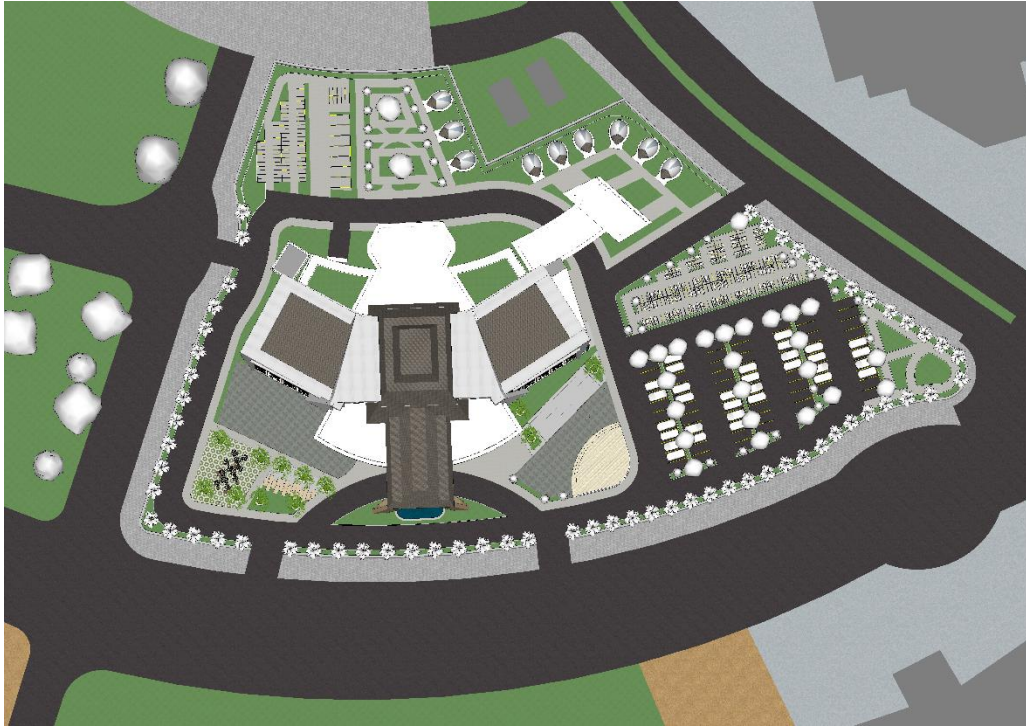
Akses bagi pedestrian dibuat sangat terbuka di bagian depan, sehingga pejalan kaki dan pengguna transportasi umum dapat mengakses bangunan secara langsung melalui taman dan plaza depan. Selain itu, kesan terbuka juga memberikan efek terkesan menerima sesuai dengan karakter pelaku industri kreatif yang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

Sirkulasi kendaraan pengunjung dapat diakses pada bagian selatan tapak. Kendaraan akan melewati area drop off, lalu terdapat dua alternatif yakni menuju parkiran kendaraan atau keluar lagi dengan jalan putar balik yang disediakan. Bagi kendaraan servis bisa mengakses tapak melalui jalan bagian selatan tapak lalu menuju ke belakang bangunan.

6.1.3. Aplikasi Lanskap

Pengolahan tapak bangunan terfokus pada poros simpang lima gumul. Penataan Lanskap taman depan bangunan di desain memiliki jalur jalur imajiner dari

permainan material yang akan menarik interaksi pengunjung pada bangunan. Jalur-jalur tersebut membentuk koneksi dengan akses masuk dari bangunan *creative center*.



Gambar 6. 3 *Site Plan Kediri Creative Center*

Sumber: Analisa Penulis, 2022

6.2. Aplikasi Ruang Dalam

Bentuk ruang pada bangunan ini disesuaikan dengan tema dan juga pendekatan yaitu “Interaksi Kolaborasi” 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. Ruang-ruang pada lab kreasi memiliki karakteristik yang berbeda dengan aktivitas lainnya sehingga memberikan kesan tidak monoton memiliki pengalaman yang berbeda setiap memasuki ruangan.



Gambar 6. 4 Interior *collaboration area*
Sumber: Analisa Penulis, 2022



Gambar 6. 5 Interior studio memasak
Sumber: Analisa Penulis, 2022

6.2.1. Aplikasi Volume Ruang

Pada volume ruang bangunan ini memiliki ketinggian 4 m tergantung dengan kebutuhan dan aktivitas dari masing-masing pelaku ekonomi kreatif. Plafon masing ruang akan desain dengan karakter ruang tersebut.



Gambar 6. 6 Volume Ruang Kediri *Creative Center*
Sumber: Analisa Penulis, 2022

6.3. Aplikasi Tampilan

Tampilan bangunan disesuaikan dengan tema dan juga pendekatan yakni Interaksi Kolaborasi yang merespons isu dan fakta pada permasalahan lapangan. Dengan pendekatan arsitektur kontemporer pada tampilan memberikan desain yang tidak monoton dengan mengikuti perkembangan jaman secara dinamis, sesuai dengan para pelaku ekonomi kreatif yang dinamis dan kreatif.



Gambar 6. 7 Tampilan Kediri *Creative Center*
Sumber: Analisa Penulis, 2022

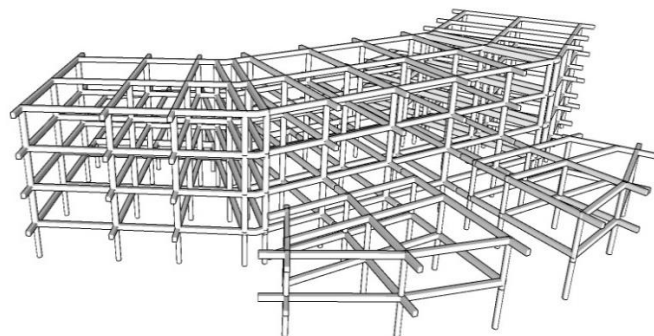
Tampilan bangunan menggunakan sun shading dengan penggunaan unsur lokal berupa karakter anyaman rotan dari kerajinan sektor kriya, selain penggunaan sun shading sebagai fungsi bangunan untuk menangkis banyaknya sinar matahari, namun juga ada unsur estetika dan khas dari Kediri. Serta penggunaan material yang ramah lingkungan agar bangunan bersifat jangka panjang dan dinamis.



Gambar 6. 8 Sun Shading Kediri Creative Center
Sumber: Analisa Penulis, 2022

6.4. Aplikasi Struktur

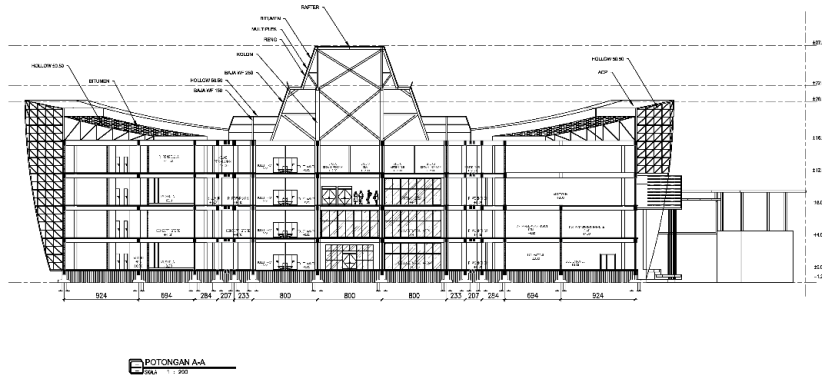
Sruktur pada bangunan ini menggunakan sistem rangka dengan memiliki modul 8m x 8m, penggunaan bentang yang cukup panjang memberikan kesan bangunan tampak luas. Penggunaan material beton bertulang sebagai salah satu unsur pengaplikasian yang efisien karena mudah di bervariasi sesuai dengan bentuk massa bangunan.



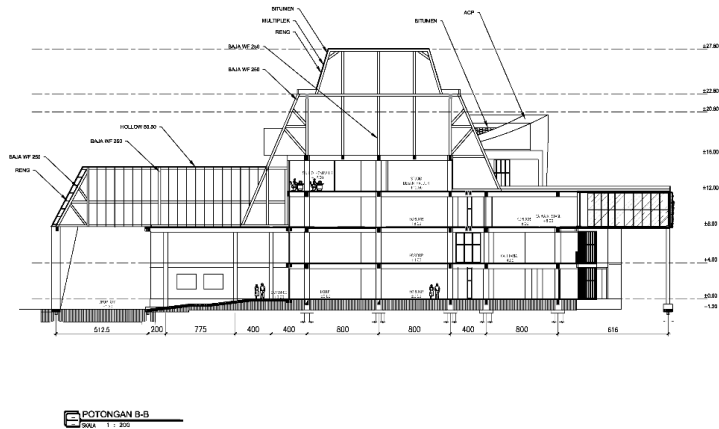
Gambar 6. 9 Aplikasi Struktur Kediri Creative Center
Sumber: Analisa Penulis, 2022



Gambar 6. 10 Tampilan Material Atap Kediri Creative Center
Sumber: Analisa Penulis, 2022



Gambar 6. 11 Potongan A-A Kediri Creative Center
Sumber: Analisa Penulis, 2022



Gambar 6. 12 Potongan B-B Kediri Creative Center
Sumber: Analisa Penulis, 2022

Pada gambar 6.11 dan 6.12 merupakan gambar potongan dari bangunan Banyuwangi *Creative Hub* pada konstruksi atap menggunakan konstruksi atap baja wf 200 dengan penutup atap menggunakan atap bitumen dan acp, selain itu pada bagian pondasi menggunakan pondasi tiang pancang karena dapat mencegah penurunan level tanah di sekitar site yang dikelilingi oleh jalan utama. Dan pertimbangan pemilihan faktor tanah pada kontur datar dan jauh dari daerah rawan seperti sungai, pantai, maupun rawa.

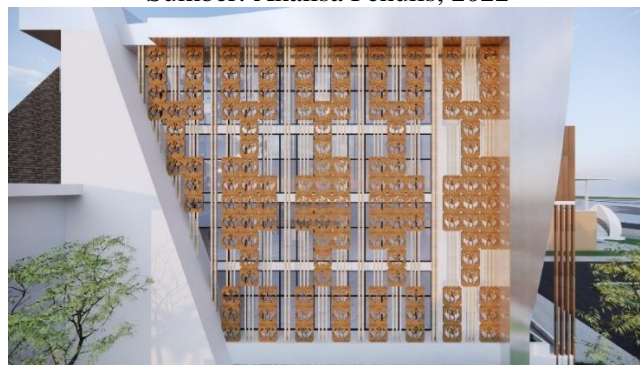
6.5. Aplikasi Sistem Bangunan

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 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. 13 Interior Collaboration Area
Sumber: Analisa Penulis, 2022



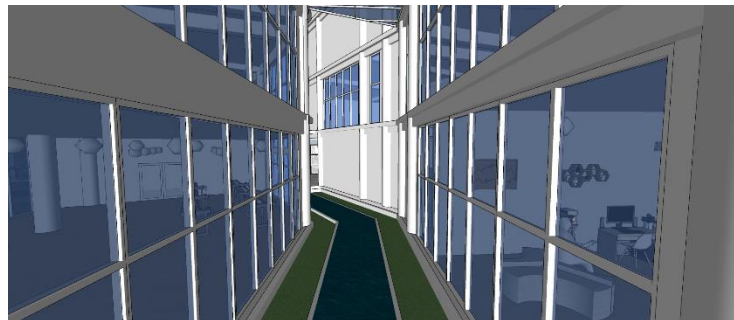
Gambar 6. 14 Sun Shading
Sumber: Analisa Penulis, 2022

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 Auditorium, 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. 15 Konsep Pencahayaan Buatan
Sumber: Analisa Penulis, 2022



Gambar 6. 16 Konsep Pencahayaan Alami
Sumber: Analisa Penulis, 2022

6.5.3. Aplikasi Sistem Air

Pemilihan sistem distribusi air bersih pada bangunan adalah menggunakan *down feed system*. Pada sistem ini air dari sumber air (*pam/ deep well*) ditampung lebih dahulu di tangki bawah (*ground tank*), kemudian dipompa ke tangki atas (*elevated water tank*). Dari tangki atas ini air dialirkan ke lantai-lantai dibawahnya dengan

sistem gravitasi. Operasional sistem ini dalam jangka panjang membutuhkan energi listrik hanya pada saat pengisian tangki air atas saja.

6.5.4. Aplikasi Sistem Listrik

Jaringan listrik untuk kebutuhan bangunan Kediri *Creartive Center* menggunakan sumber daya energi listrik utama dari PLN pusat. Dan sumber listrik dari genset sebagai pembangkit listrik dalam keadaan darurat atau Ketika sumber utama listrik dari PLN sedang bermasalah atau sedang dalam perbaikan. Terdapat ruang panel pengatur listrik tiap lantai bangunan untuk mengatur aliran listrik pada bangunan Kediri *Creative Center* , sehingga tidak mengganggu kinerja pengguna dalam bangunan.

6.5.5. Aplikasi Sistem Kebakaran

Pada Bangunan ini akan diterapkan Alat proteksi bahaya pencegahan dan keselamatan saat terjadi kebakaran dalam gedung. Pertama yakni Smoke dan juga thermal Detection yang diletakkan di berbagai titik strategis yang berpotensi kebakaran. Jika terdeteksi adanya percikan api maka sprinkler akan menyala sehingga asap tidak membahayakan pengguna. Terdapat pula APAR yang