

BAB VI

APLIKASI RANCANGAN

6.1 Aplikasi Perancangan

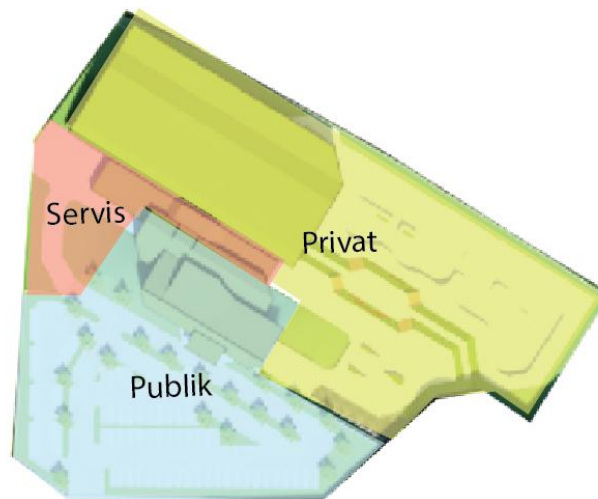
Rancangan Combined Skatepark ini menggunakan tema “Action Inside the Nature Concept” yang memiliki tujuan untuk memanjakan pengguna bangunan yaitu pemain skateboard. Pemain Skateboard tidak hanya diberikan wadah fasilitas untuk bermain skateboard, namun juga disuguhkan dengan kondisi alam yang menyegarkan. Menggunakan metode transformasi dan pendekatan desain biofilik.. Penerapan konsep rancangan pada bab sebelumnya diterapkan dalam rancangan bangunan dengan poin-poin sebagai berikut:

6.1.1 Aplikasi Zoning

Zoning pada site dibagi menjadi 3 jenis berdasarkan fungsi ruangnya, yaitu publik, privat, dan servis. Area publik adalah area yang dekat dengan entrance dan bisa diakses oleh semua orang. Area ini meliputi lahan parkir dan bangunan lantai satu dan dua yang berisi ruang lobby, skateshop dan cafe.

Area servis berada di antara area publik dan privat. Area ini diperuntukkan kepada peengelola bangunan. area ini meliputi ruang manager, ruang administrasi, gudang alat, dan ruang mekanikal elektrik.

Dan area privat merupakan area dengan fungsi utama, yaitu untuka arena skatepark, baik outdoor maupun indoor. Selain untuk skatepark, terdapat ruang lain sebagai fungsi penunjang seperti ruang tunggu, mushola, ruang penitipan barang, ruang shower, dan ruang kesehatan. Selain itu ruang terbuka yang merupakan akses untuk menuju outdoor skatepark juga termasuk didalam zona privat, karena area ini sudah terpisahkan dengan tempat parkir dan tidak bisa dicapai oleh orang non pengunjung.



Gambar 6. 1 Pembagian Zoning
Sumber : Analisa Penulis

6.1.2 Aplikasi Perletakkan Massa

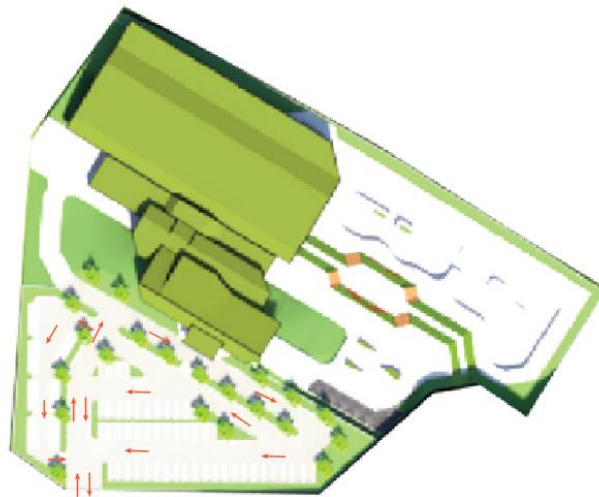
Massa diletakkan tidak dekat dengan entrance karena mempertimbangkan kebisingan yang dihasilkan dari jalan raya. Posisi massa diletakkan menyesuaikan dengan kontur seperti yang telah dibahas pada bab 4 yaitu analisa kontur. Bangunan diletakkan pada kontur yang memiliki beda ketinggian empat meter yang level ketinggiannya semakin menurun dari lantai 1 yaitu bagian lobby. Bangunan dengan fungsi utama terletak pada ketinggian paling rendah pada site dan memiliki view ke arah lahan kontur di sekitar site.



Gambar 6. 2 Perletakkan Massa
Sumber : Penulis

6.1.3 Aplikasi Sirkulasi

Sirkulasi pada dalam tapak ini menggunakan sistem dua pintu, yaitu masuk yang berada di utara site dan keluar yang berada pada sisi timur site. entrance ini berlaku baik untuk pengguna utama bangunan aupun untuk fungsi servis. Sedangkan untuk mencapai area privat (skatepark) baik outdoor maupun indoor, terdapat tangga dan ram sebagai tansportasi vertikalnya. Sehingga tidak hanya pengunjung biasa yang bisa mendatangi tempat ini, namun sirkulasi untuk difabel juga tersedia.



Gambar 6. 3 Sirkulasi pada site
Sumber : Analisa Penulis

6.1.4 Pencapaian Tapak

Site Berlokasi di dataran tinggi dengan tanah berkontur. Site hanya bisa dicapai melalui satu akses, yaitu Jl. Raya Lembang yang terletak tepat di sebelah timur site. Walau hanya ada satu jalan untuk mencapai site ini. Namun letak yang berada di pinggir jalan raya memudahkan orang untuk mengetahui lokasinya. Jalan Raya Lembang merupakan jalan dua arah yang ramai akan kendaraan. Bentuk site yang mengikuti bentuk jalan raya yang berkelok. Karena itulah entrance/exit menggunakan sistem one gate dan terletak beberapa meter dari jalan berkelok. Hal ini bertujuan karena jika entrance/exit terlalu dekat dengan belokan maka dapat menimbulkan resiko kecelakaan kendaraan.



Gambar 6. 4 Layout Plan
Sumber : Analisa Penulis

6.2 Aplikasi Ruang Luar

Penataan ruang luar pada rancangan ini mengikuti dengan ketinggian kontur yang ada pada site, sehingga peletakan bangunan menggunakan sistem split level. Massa dengan fungsi publik diletakkan pada kontur yang lebih tinggi dan dekat dengan entrance site. Untuk mencapai area privat yang digunakan untuk fungsi utama yaitu skatepark, pengunjung harus menuruni tangga ataupun ram.



Gambar 6. 5 Ruang Luar
Sumber : Analisa Penulis

6.3 Aplikasi Bentuk dan Tampilan

Bentuk dari bangunan ini mengikuti dari bentuk site yang kemudian di transformasikan dan menyesuaikan dengan keadaan kontur yang ada pada site. Dari gambar tampak utara dapat terlihat perbedaan ketinggian dari setiap level bangunan. Pada lantai satu, dua dan tiga menggunakan atap green roof. Sedangkan untuk lantai empat, menggunakan struktur rangka truss frame dan penutup atap baja.

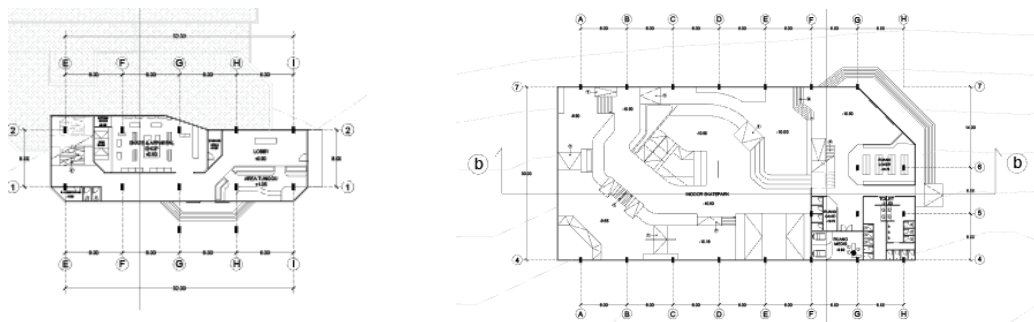
Untuk tampilan bangunan menggunakan sebagian besar menggunakan material kaca, kayu dan tanaman rambat pada secondary.



Gambar 6. 6 Tampak utara bangunan
Sumber : Analisa Penulis

6.4 Aplikasi Modul dan Struktur Bangunan

Pada Rancangan ini terdapat dua massa dengan menerapkan sistem struktur yang berbeda berdasarkan fungsi ruangnya. Pada Massa dengan fungsi public yang meliputi ruang lobby, Skateshop, dan Café menggunakan sistem kolom grid.

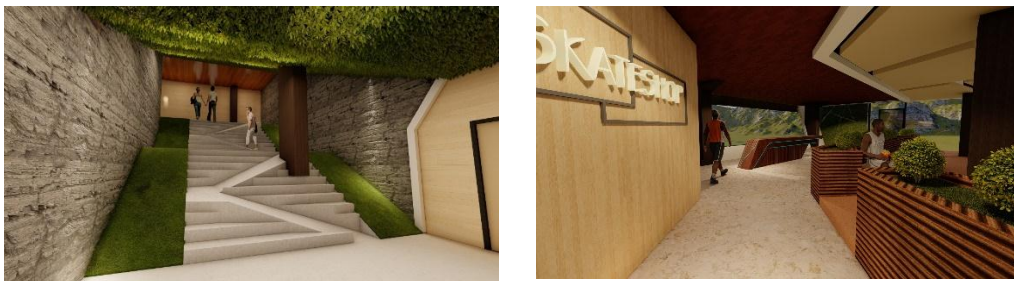


Gambar 6. 7 Modul Kolom pada denah
Sumber : Analisa Penulis

Sedangkan untuk massa yang difungsikan untuk Indoor skatepark menggunakan sistem bentang lembar untuk strukturnya. Karena dibutuhkan ruang luas dan untuk meminimalisir adanya kolom di tengah-tengah ruang.

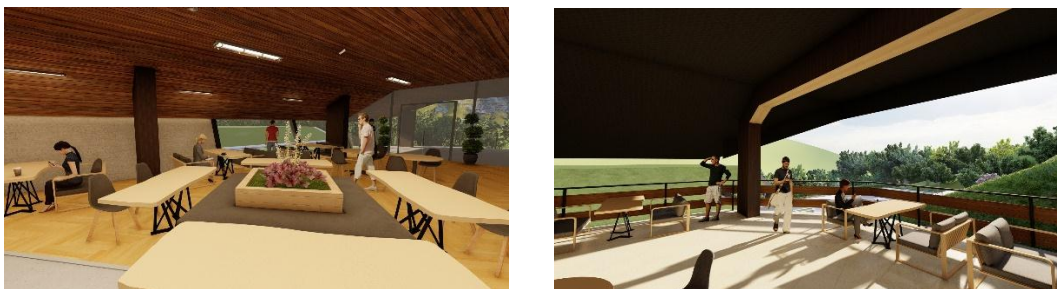
6.5 Aplikasi Ruang Dalam

Konsep *Action Inside the Nature* ini menggunakan prinsip biofilik sehingga pada interiornya dietakkan elemen-elemen biofilik seperti tumbuhan dan material alami seperti batuan dan kayu. Ketika memasuki lobby, pengunjung dapat merasakan interior biofilik dengan adanya tanaman pada ruang tunggu dan penggunaan material kayu pada dinding maupun plafon. Kaca yang memperlihatkan view menuju ke arah perkebunan di sekitar site juga menambahkan kesan segar bagi para pengunjung. Pada area koridor, terdapat tangga yang menuju ke arah indoor skatepark. Pada koridor ini material dinding menggunakan batuan sedangkan pada bagian plafon menggunakan tanaman rambat.



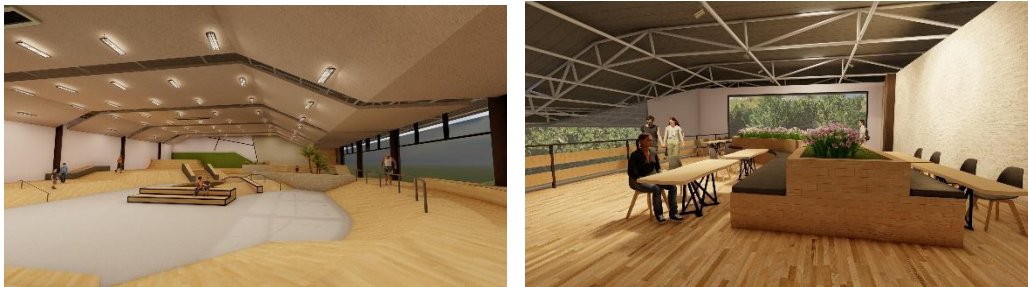
Gambar 6. 8 Gambar kiri (koridor; Gambar kanan (Lobby)
Sumber : Analisa Penulis

Pada lantai yang berisi indoor juga menerapkan pendekatan biofilik dengan meletakkan tanaman hias di sekitar kursi dan batuan pada beberapa dindingnya. Sedangkan untuk outdoor café memiliki view langsung ke arah outdoor skatepark dan lansekap site.



Gambar 6. 9 Gambar kiri (Café Indoor) ; Gambar kanan (Café outdoor)
Sumber : Analisa Penulis

Lantai 4 merupakan fungsi privat yang berisi indoor skatepark dan beberapa ruang penunjang, dan salah satunya adalah ruang tunggu pengunjung yang dapat melihat langsung ke area skatepark. Pada Ruang tunggu ini bersebelahan dengan mushola dan disediakan kursi serta meja untuk duduk. Desain kursi terdapat tanaman pada bagian sendenan sebagai salah satu perabot untuk penerapan desain biofilik. Sedangkan Area indoor skatepark material yang digunakan pada obstacle nya sebagian besar menggunakan plywood. Berbeda dengan outdoor skatepark yang menggunakan semen/*concrete*. Dinding yang menghadap ke arah perkebunan / lahan berkontur juga menggunakan material kaca untuk mendapatkan view yang bagus.

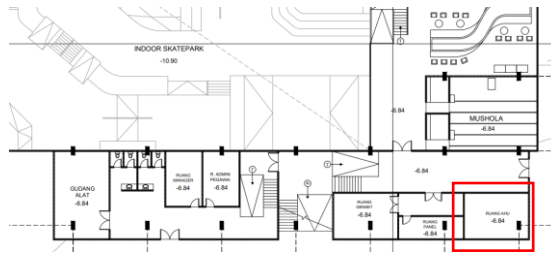


Gambar 6. 10 Gambar kiri (Indoor skatepark) ; Gambar kanan (Ruang tunggu)
Sumber : Analisa Penulis

6.6 Aplikasi Penghawaan

Penghawaan pada perancangan ini terbagi menjadi dua, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan menerapkan instalasi ac central, karena luas ruangan dari skatepark yang besar dan tidak memungkinkan jika menggunakan *ac standing/ac corner*. Instalasi dari AC central diletakkan dibalik plafon sehingga terlihat rapi. Sedangkan untuk ruang AHU terletak di area servis bangunan.

Sedangkan penghawaan alami juga dibutuhkan karena potensi yang dimiliki site tidak bisa disia siakan. Suhu udara di Lembang rata-rata terbilang dingin sehingga mampu memberikan kesegaran pada pengguna bangunan. maka dari itu pada dinding bangunan yang terbuat dari kaca juga diberikan ventilasi udara sehingga udara segar dapat masuk ke dalam bangunan.



Gambar 6. 11 Posisi Ruang AHU di denah
Sumber : Analisa Penulis

Pada Konsep penghawaan terbagi menjadi dua jenis :
 - Penghawaan alami : dengan memberikan ventilasi udara pada dinding bangunan sehingga udara dapat masuk kedalam
 - penghawaan buatan : menggunakan AC Central yang diinstalasikan dibalik plafon



Gambar 6. 12 Penghawaan pada indoor skatepark
Sumber : Analisa Penulis

6.7 Aplikasi Drainase

Drainase pada site ini langsung dialirkan ka area ruang terbuka. Karena pada area terbuka ditumbuhi banyak tanaman dan rerumputan. Bentuk dari area drainase memiliki dua jenis, yaitu berbentuk miring dan datar. Hal ini ditujukan untuk memanfaatkan laju air dari ketinggian pada level yang lebih tinggi dan melakukan perlambatan sehingga air tidak langsung memenuhi area outdoor skatepark yang berbentuk bowl.



Gambar 6. 13 Tampak bangunan menunjukkan drainase
Sumber : Analisa Penulis