

## **BAB VI**

### **APLIKASI PERANCANGAN**

#### **6.1. Aplikasi Perancangan**

Perancangan Pusat Oleh Oleh Khas Gresik Menggunakan Tema ” Iconic Shopping Center ”. Dengan menggunakan tema ini di usahakan dapat menampilkan kesan ikonik pada bangunan. Penerapan Konsep Dari bab sebelumnya Kemudian Diterapkan Kedalam rancangan Bangunan Pada Poin Poin Berikut :

##### **6.1.1. Aplikasi Tatahan Tapak / Zoning**

Zoning pada tapak dibedakan menjadi 2 menurut kebutuhan yaitu publik,dan privat. Penataan zonasi bedasarkan pada pengguna zona pencapaian lingkungan . untuk zona publiik mencakup semua pengguna untuk zona Privat hanya bisa di akses Pengelola Gambar Bisa Dilihat di Gambar 6.1.



Gambar 6. 1 Zoning Tapak

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.1.2. Aplikasi Peletakan Massa

Perletakan massa bangunan berada di belakang karena penempatan parkir yang berada di depan dan samping massa bangunan agar memudahkan pengunjung saat mencari parkir pada saat Mengunjungi bangunan, serta agar para pengunjung dapat langsung melihat bentuk bangunan pada saat memasuki area parkir.

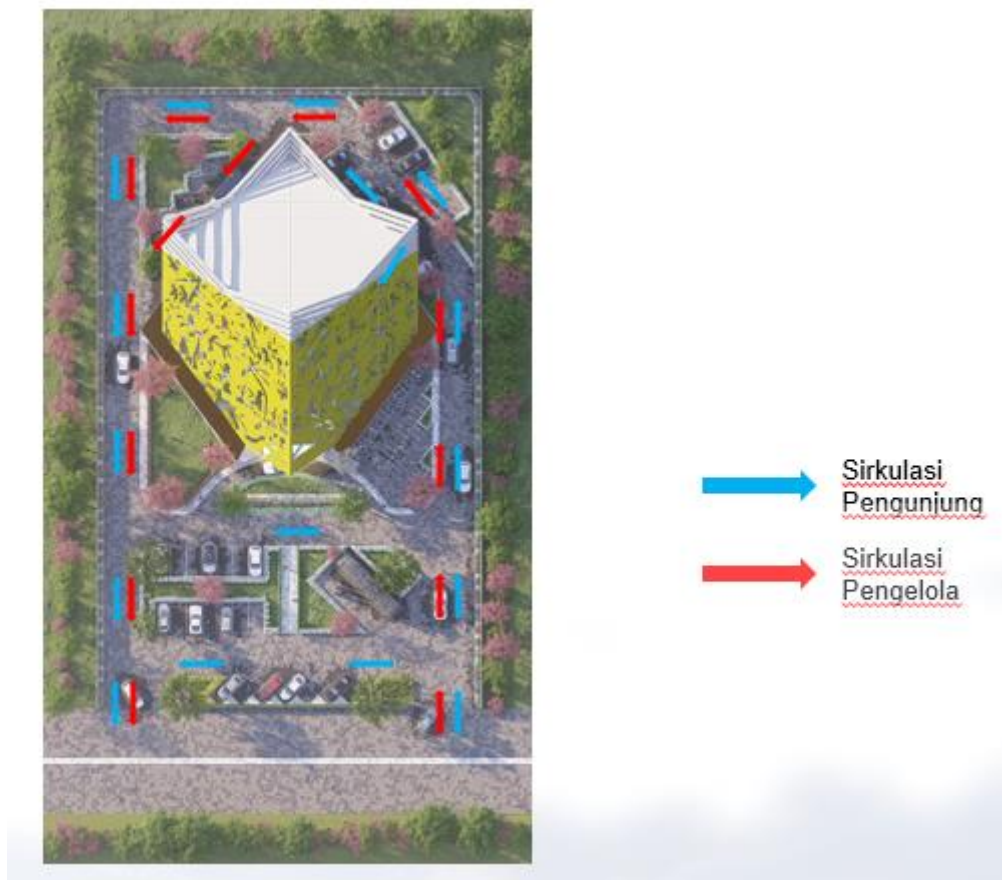


Gambar 6. 2 Peletakan Massa Bangunan

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.1.3. Aplikasi Sirkulasi

Sirkulasi pada area tapak di bedakan menjadi 2 yaitu sirkulasi pengunjung dan sirkulasi pengelola. Untuk sirkulasi pengunjung terdapat jalan 9 meter untuk area parkir bus sedangkan 5 meter untuk area parkir mobil dan motor. Terdapat juga akses menuju drop off untuk menurunkan pengunjung.



Gambar 6. 3 Sirkulasi Bangunan

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

#### 6.1.4. Aplikasi Pencapaian Tapak / Entrance

Akses jalan menuju lokasi perancangan berada pada jalan utama. Pencapaian dapat dilakukan dengan kendaraan pribadi maupun angkutan umum, pencapaian menuju tapak terdapat dua akses yaitu melalui arah barat dan timur Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo. Jalan tersebut memiliki dua jalur dengan bentang selebar 5 m per jalur.



Gambar 6. 4 Pencapaian Tapak

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.1.5. Aplikasi Vegetasi

Vegetasi pada tapak menggunakan Vegetasi yang memiliki batang lebar dan lebat agar Area sekitar tapak menjadi dingin dan dapat membuat para pengunjung nyaman saat datang ke area tapak. Vegetasi pada area tapak menggunakan Oak Tree dan Elm Tree yang memiliki batang lebar dan Lebat.



Gambar 6. 5 Aplikasi Vegetasi

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.1.6. Aplikasi Parkir

Untuk Area parkir pada area tapak terdapat 3 jenis kendaraan yang bisa parkir di area tapak yaitu sepeda motor , mobil, dan bus, untuk parkir bus sendiri di letakan di depan sendiri karena agar mudah saat keluar dari area tapak sedangkan untuk mobil terdapat di sisi selatan area tapak dekat dengan pintui masuk bangunan atau drop off agar memudahkan pengunjung untuk masuk ke dalam bangunan.



Gambar 6. 6 Aplikasi Parkir

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

## 6.2. Aplikasi Ruang Dalam

### 6.2.1. Alur Kegiatan

Alur Kegiatan pada Perancangan di bedakan menjadi 3 yaitu Pengunjung, Pengelola, dan Karyawan. Berikut Merupakan Alur Kegiatan pada Pusat Oleh Oleh Khas Gresik.

PENGUNJUNG				PENGELOLA			
No	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kelompok Ruang	No	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kelompok Ruang
1	Datang	Tempat Parkir	Fasilitas Servis	1	Datang	Tempat Parkir	Fasilitas Servis
2	Masuk	Lobby	Fasilitas Penunjang	2	Masuk	Lobby	Fasilitas Penunjang
3	Mencari Informasi	Ruang Informasi	Fasilitas Servis	3	Mengurus Administrasi	Ruang General Manager	Fasilitas Utama
4	Memilih Oleh - Oleh	Ruang Display	Fasilitas Utama			Ruang Manager	
5	Membeli Oleh - Oleh	Ruang Kasir	Fasilitas Utama			Ruang Staf	
6	Beristirahat	Tempat Istirahat	Fasilitas Penunjang	4	Menerima Tamu	Ruang Tamu	Fasilitas Utama
7	Membeli Makanan / Minuman	Resto / Café	Fasilitas Penunjang	5	Rapat	Ruang Rapat	Fasilitas Utama
9	Buang Air	Toilet	Fasilitas Servis	6	Istirahat	Ruang Kantor	Fasilitas Utama
10	Beribadah	Musholla	Fasilitas Penunjang	7	Makan dan Minum	Pantry	Fasilitas Penunjang
11	Pulang	Tempat Parkir	Fasilitas Servis	8	Buang Air	Toilet	Fasilitas Servis
				9	Beribadah	Musholla	Fasilitas Penunjang

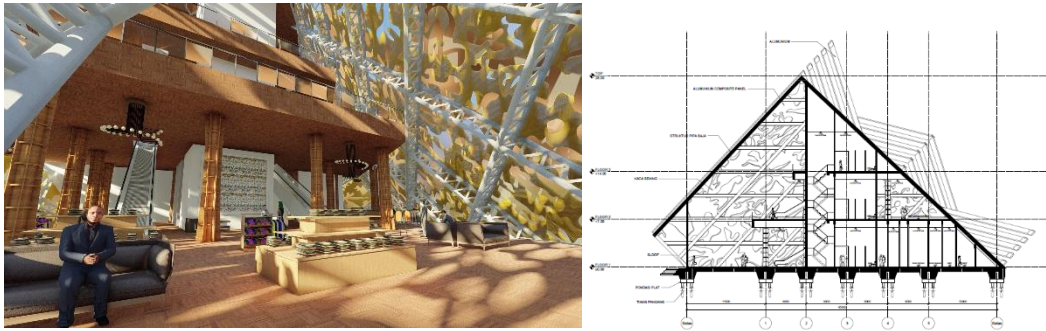
KARYAWAN			
No	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kelompok Ruang
1	Datang	Tempat Parkir	Fasilitas Servis
2	Masuk	Ruang Karyawan	Fasilitas Utama
3	Mempesiapkan Diri	Ruang Persiapan	Fasilitas Penunjang
4	Menerima Pengunjung	Lobby	Fasilitas Utama
5	Melayani Pengunjung	Ruang Display	Fasilitas Utama
6	Menerima Barang	Ruang Penerimaan	Fasilitas Penunjang
7	Menaruh Barang	Gudang	Fasilitas Penunjang
8	Istirahat	Restroom	Fasilitas Penunjang
9	Makan dan Minum	Pantry	Fasilitas Penunjang
10	Buang Air	Toilet	Fasilitas Servis

Gambar 6. 7 Alur Kegiatan

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.2.2. Volume Ruang

Volume ruang pada bangunan menggunakan skala monumental dimana sesuai dengan pendekatan perancangan yaitu pendekatan ikonik dimana agar pengunjung dapat merasakan kesan berbeda saat berada di dalam ruang.

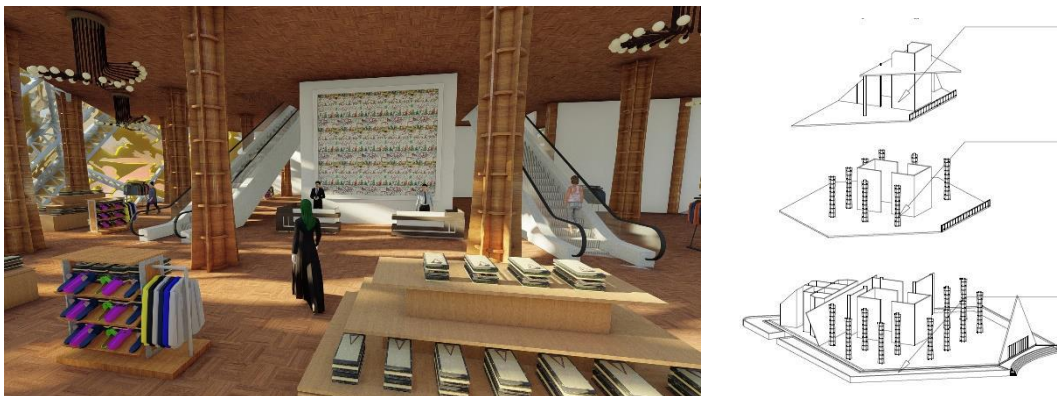


Gambar 6. 8 Volume Ruang

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.2.3. Aplikasi Hubungan Antar Ruang

Didalam bangunan terdapat 2 hubungan antar ruang yaitu vertical dan horizontal. Hubungan ruang horizontal dihubungkan oleh koridor sedangkan hubungan vertical menggunakan Tangga dan eskalator sebagai sirkulasi vertical utama yang berada di bagian tengah.

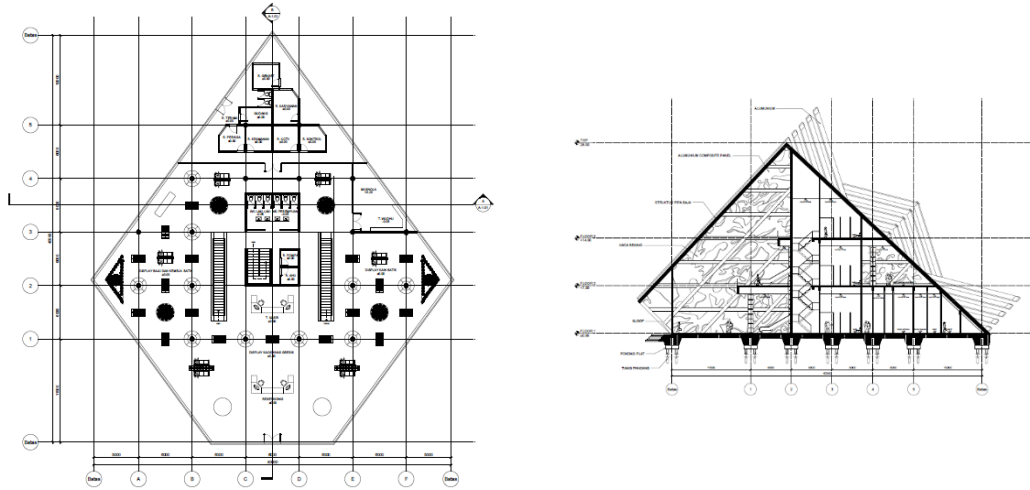


Gambar 6. 9 Hubungan Antar Ruang

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

#### 6.2.4. Aplikasi Modul Ruang / Struktur

Untuk bangunan pada tapak menggunakan modul ruang 6x6 karena agar sirkulasi ruang dan modul ruang dapat di sesuaikan dengan mudah. Serta dapat meningkatkan fleksibilitas ruang yang besar.



Gambar 6. 10 Modul Ruang

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

#### 6.3. Aplikasi Ruang Luar

Ruang Luar pada perancangan arsitektur sangat erat hubungannya. Untuk ruang luar pada bangunan tapak dominan di jadikan ruang terbuka hijau serta tempat pohon dengan batang lebar dan lebat untuk mendinginkan area sekitar bangunan.



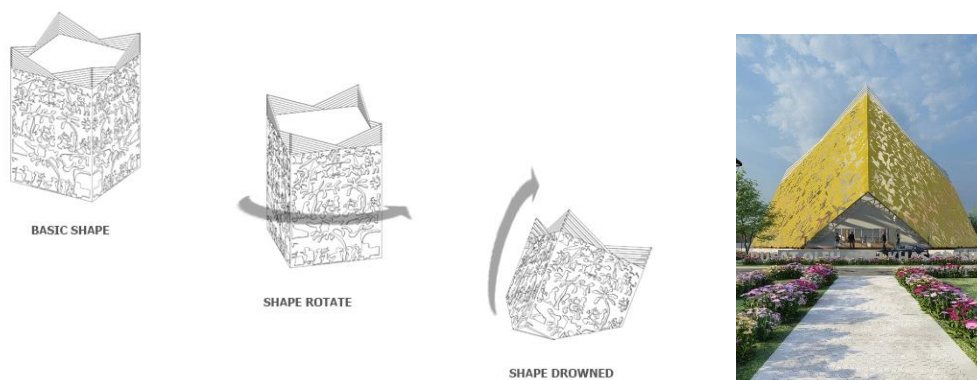
Gambar 6. 11 Ruang Luar

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)



## 6.4. Aplikasi Bentuk dan Tampilan

Sesuai dengan Metode Perancangan Yaitu *Tangible Metaphors* dimana benda yang di jadikan acuan adalah benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu maka Bentuk bangunan pada perancangan ini menggunakan bentuk dari Damar Kurung. Damar Kurung adalah salah satu icon Kabupaten Gresik yang merupakan warisan budaya Gresik. Bentuk damar kurung kemudian di tranformasikan dan di terapkan ke bangunan.



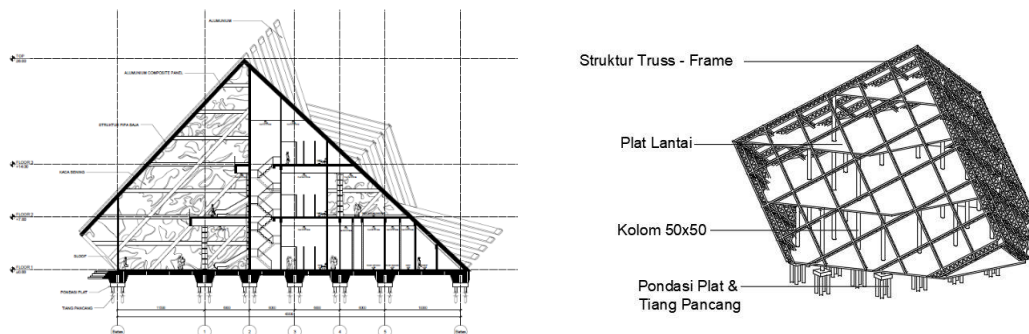
Gambar 6. 12 Bentuk Dan Tampilan

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021 )

## 6.5. Aplikasi Struktur

### 6.5.1. Aplikasi Kekuatan

Struktur pada bangunan menggunakan struktur rigid frame dengan rangkai beton yang memiliki system kolom balok yang saling mngunci dengan tebal kolom 50x50 cm serta bentang 6 meter.Serta Struktur Pipa Baja untuk pelapis ACP.

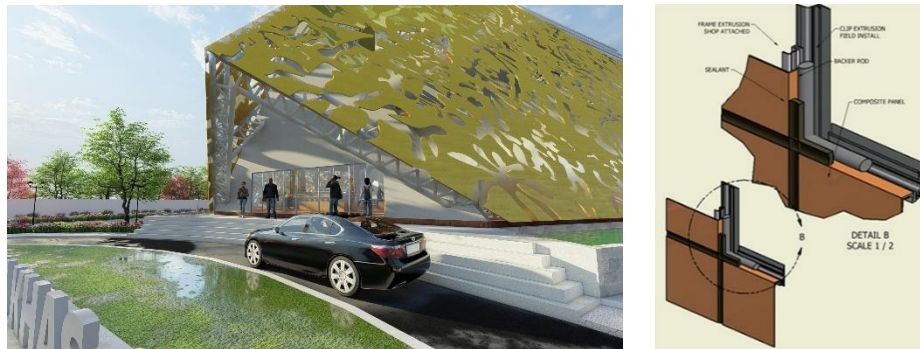


Gambar 6. 13 Struktur Bangunan

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021 )

### 6.5.2. Aplikasi Bahan Bangunan

Bangunan pusat oleh oleh khas Gresik menggunakan struktur pipa baja dan Rigid Frame. Material pada fasade bangunan menggunakan ACP dan pengisi pada tembok menggunakan pas bata yang sangat mudah di dapatkan.



Gambar 6. 14 Bahan Bangunan

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.6. Aplikasi Sistem Bangunan

#### 6.6.1. Aplikasi Sistem Pengudaraan

Penghawaan pada dalam bangunan menggunakan penghawaan buatan dengan menggunakan AC central agar udara dalam bangunan tidak tercemar oleh udara kotor yang ada di luar ruangan.

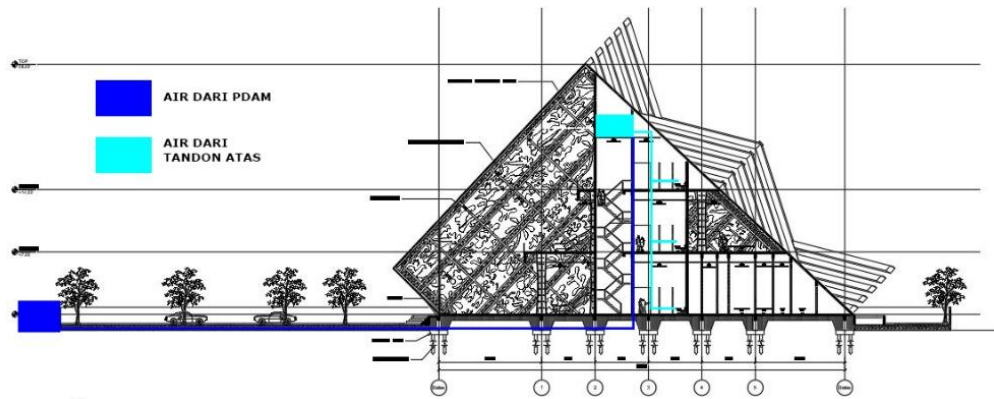


Gambar 6. 15 Sistem Pengudaraan

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.6.2. Aplikasi Penyediaan Air Bersih

Penyedia air bersih berasal dari PDAM yang menggunakan tangki atap dengan pompa air bawah menuju ke tandon atas lalu distribusi ke jaringan perpipaan dalam Bangunan.

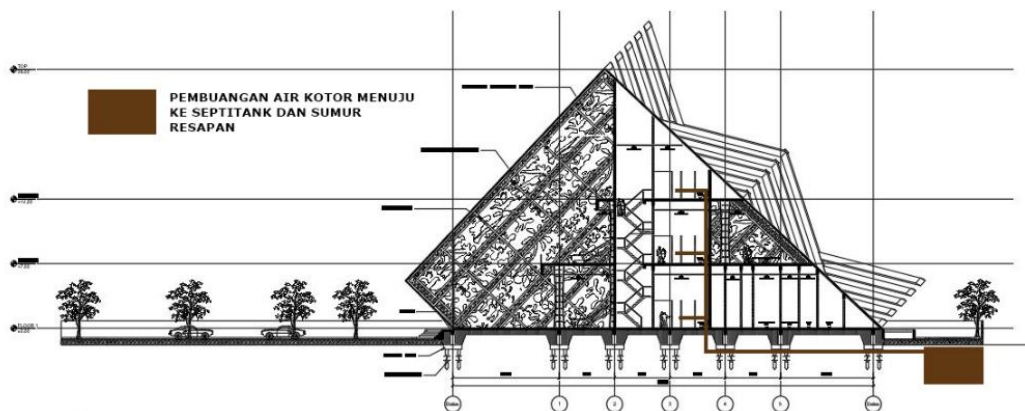


Gambar 6. 16 Penyediaan Air Bersih

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

### 6.6.3. Aplikasi Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor menggunakan sistem gravitasi, pembuangan air kotor dari kloset, urinor, wastafel dan kamar mandi dialirkan untuk dikumpulkan dalam suatu penampungan berupa septic tank dan sumur resapan.

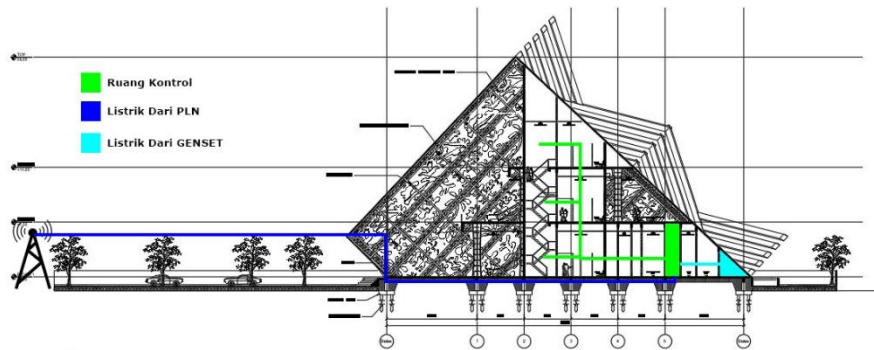


Gambar 6. 17 Penyediaan Air Kotor

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

#### 6.6.4. Aplikasi Mekanikal dan Elektrikal

Sumber listrik pada bangunan ini terdiri dari 2 sumber listrik yaitu dari PLN yang menjadi sumber utama dan Genset disaat Sumber Utama Mati.

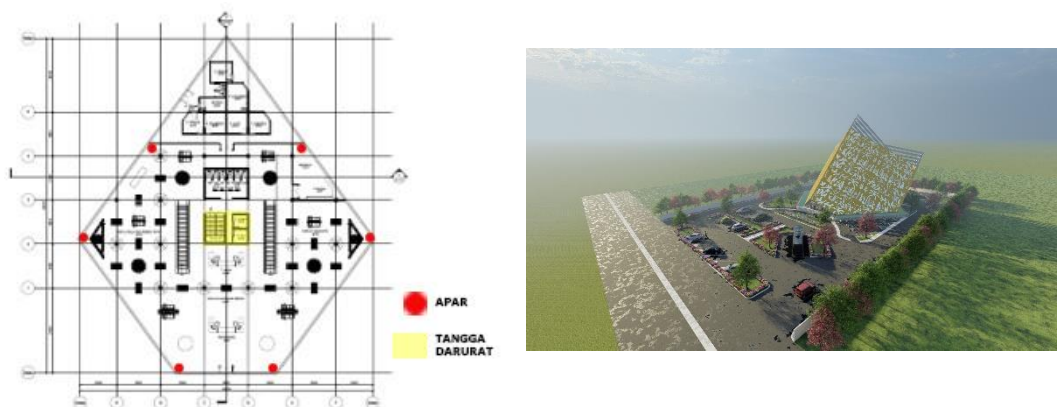


Gambar 6. 18 Aplikasi Mekanikal dan Elektrikal

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)

#### 6.6.5. Aplikasi Pemadam Kebakaran

Pemilihan sistem pemadam kebakaran pada bangunan Pusat Oleh Oleh Khas Gresik menggunakan APAR disetiap sudut bangunan. Untuk evakuasi, bangunan memiliki jalur evakuasi yang mudah dijangkau untuk langsung keluar bangunan dengan ukuran pintu yang lebar pada pintu utama, dan terdapat pintu samping. Serta terdapat jalur yang cukup lebar pada tapak untuk mempermudah evakuasi mobil damkar.



Gambar 6. 19 Aplikasi Pemadam Kebakaran

Sumber : Sketsa Penulis ( 2021)