



BAB VI
APLIKASI RANCANGAN

BAB VI

APLIKASI PERANCANGAN

6.1. Aplikasi Rancangan

Rancangan Surabaya Creative Hub dengan pendekatan *Blending Space* ini disesuaikan dengan konsep yang dijabarkan pada bab sebelumnya sehingga menghasilkan rancangan sebagai berikut

6.1.1. Aplikasi Tatahan Tapak dan Massa



Gambar 6. 1 Siteplan Surabaya *Creative Hub*
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Tatanan 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 Akses Sirkulasi Pada Rancangan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Pada area pedestrian dibuat sangat terbuka di bagian depan dan samping, sehingga pejalan kaki dan pengguna transportasi umum dapat mengakses atau melihat 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* kuliner dan *drop off* utama, lalu terdapat dua alternatif jalan menuju parkir mobil/motor atau keluar lagi dengan jalan putar balik yang disediakan. Bagi kendaraan servis bisa mengakses tapak melalui jalan bagian utara tapak sehingga akses menuju area loading dock lebih efisien.

6.1.3. Aplikasi Lansekap



Gambar 6. 3 Area Outdoor Space Pada Rancangan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Pengolahan *outdoor space* pada bangunan terfokus menjadi empat elemen yaitu: Plaza, Amphitheatre, *Multifunction Outdoor Space*, dan taman. Plaza pada bangunan ini didesain untuk mengarahkan ke jalur-jalur imajiner site dengan permainan material *hardscape*, jalur-jalur ini membentuk koneksi pada sudut-sudut dan akses masuk dari plaza. Pada area amphitheatre dihubungkan dengan akses seating area dan tangga yang menuju ke dalam bangunan sehingga area amphitheatre terhubung ke dalam bangunan hingga area *Multifunction Outdoor Space* yang bisa digunakan untuk event kreatif. Area taman belakang selain sebagai area seating, area ini juga terhubung dengan fasilitas sekitar site.



Gambar 6. 4 Amphitheatre (kiri), Plaza Samping (kanan)
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

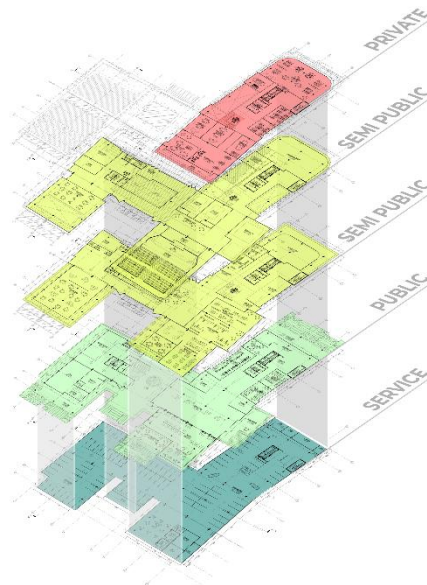


Gambar 6. 5 Taman Belakang (kiri), Multifunction Space (kanan)
 Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.2. Aplikasi Ruang dalam

6.2.1. Organisasi Ruang

Adanya perbedaan karakter ruang *creative hub* yang akan di kombinasikan dalam satu wadah dan adanya tuntutan masing-masing karakter ruang tersebut yang harus tetap terjaga seperti zona introvert dan extrovert untuk tidak saling mengganggu.

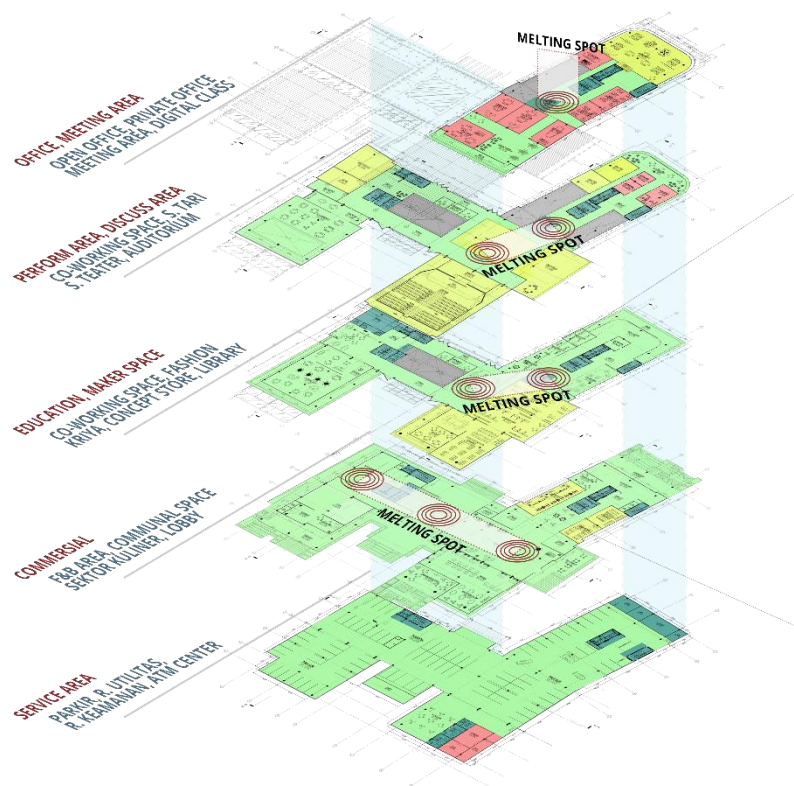


Gambar 6. 6 Zonasi per lantai
 Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Terkait dengan tuntutan aktivitas kolaboratif, jenis organisasi ruang yang akan digunakan adalah organisasi terpusat. Adapun organisasi terpusat ini dapat menjadi area komunal dan *melting pot* aktivitas. Selain itu dengan adanya penerapan

organisasi terpusat ini komposisi ruang dapat membentuk ruang sentral yang bersifat mempersatukan.

Untuk merespon kebutuhan serangkaian jenjang kreatif, digunakan kombinasi organisasi linier, adapun organisasi linier ini dapat membentuk pilihan serangkaian ruang-ruang yang dapat dihubungkan, hal ini sangat tepat untuk mendukung tahapan jenjang kreatif (*Creative Space, Maker Space, Co-Working Space*). Untuk mengkoneksikan kombinasi organisasi terpusat dan linier ini, maka pola linier ini disusun untuk menghasilkan pola dinamis yang secara pergerakan dibuat agar dapat mengelilingi ruang pusat tersebut. Adapun hal ini ditujukan untuk membuat organisasi terpusat yang terbungkus oleh pola linier untuk membentuk pola pergerakan yang mengelilingi sehingga memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain maupun sekedar berinteraksi ataupun berkolaborasi.



Gambar 6. 7 Organisasi Ruang Terpusat Dan Linear Pada Tiap Lantai
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.2.2. Tampilan Ruang

Melihat dari fungsi ruang creative hub yang memiliki berbagai macam aktivitas, maka ruang-ruang yang tercipta memiliki kesan dan suasana tersendiri sehingga ruang dapat menjadi wadah yang nyaman bagi para pelaku kreatif untuk berkreasi



Gambar 6. 8 Lab Kuliner
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Pada sektor kuliner material yang digunakan meminimalisir material lantai yang licin dan menjaga tampilan ruangan terlihat bersih agar produk kuliner tetap terjaga. Selain itu pada ruangan ini memaksimalkan penghawaan alami agar suhu ruang tidak terlalu panas dan juga adanya exhaust untuk menjaga asap tidak keluar.



Gambar 6. 9 Maker Space (Kiri) Lab Jahit (Kanan)
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Pada ruang produksi yang terdapat pada sektor fashion dan kriya, ruangan memiliki suasana industrial dan sejalan dengan aktifitas produksi yang ada di dalamnya. Menggunakan material lantai yang dingin dan partisi semi transparan untuk menjadi pemisah lab fashion dan area maker space.

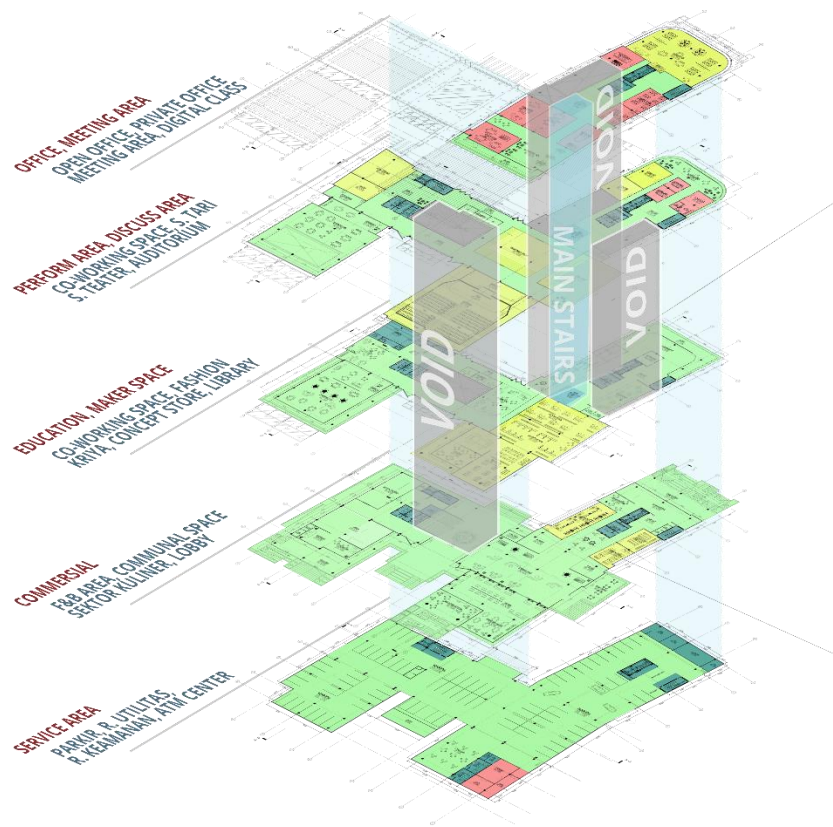


Gambar 6. 10 Etalase Karya (Kiri) *Main Void* (kanan)
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Pada area komersil dan komunal menggunakan void pada koridor lantai sehingga pengguna bangunan tetap dapat terhubung meskipun berbeda lantai. Pada void utama juga terhubung dengan ventilasi cahaya yang terdapat pada atap bangunan sehingga kesan ruang menjadi lebih terbuka dan terhubung dengan area luar.

6.2.3. Ruang Menembus Ruang

Selain adanya pola sirkulasi yang dirancang untuk membawa pengguna melalui serangkaian proses kreatif, berdasarkan analisis juga terdapat pola menembus ruang yang akan diaplikasikan ke 3 fungsi ruang; *creative space*, *coworking space* dan *makerspace*. Strateginya adalah dengan memberikan kemenerusan visual pada perjalanannya menuju serangkaian ruang dan melewati pada ruang-ruang dengan fungsi yang berbeda.



Gambar 6. 11 Penerapan Sirkulasi Menembus Ruang
 Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.2.4. Volume Ruang

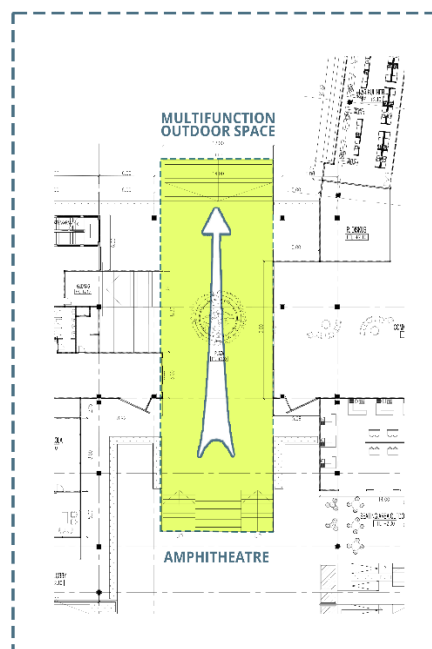
Pada volume ruang bangunan ini memiliki ketinggian plafon 4 – 5 m tergantung dengan kebutuhan dan aktivitas dari masing-masing pelaku ekonomi kreatif. Plafon masing ruang akan desain dengan karakter ruang tersebut. Plafond pada area auditorium dibuat tinggi untuk mendapatkan kesan megah dan akustika bangunan yang baik dengan banyaknya kegiatan yang membutuhkan ketenangan, sedangkan untuk area lain dibuat dengan plafon yang rendah memberikan kesan intimate. adanya void berada di lantai 2 hingga lantai 4 memberikan kesan bahwa bangunan terbuka segala aktivitas di tiap lantainya.



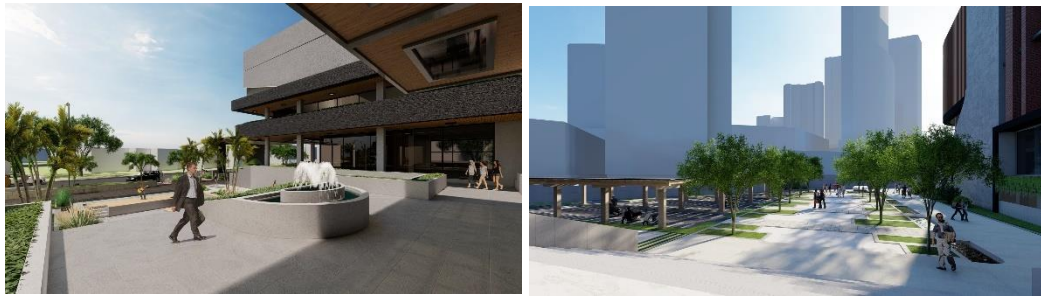
Gambar 6. 12 Penerapan Skala Manusia Pada Bangunan
 Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.2.5. Bentuk Sirkulasi Ruang

Adapun bentuk sirkulasi ruang ini diaplikasikan pada sirkulasi vertikal, strateginya adalah dengan penggunaan lebar tangga yang memberikan suatu petunjuk visual bagi karakter publik ataupun private. Sehingga bentuk ruang sirkulasi pada *main entrance* dibuat lebar untuk memberikan kesan menyambut, sekaligus sebagai area amphiteater (pertunjukan). Bentuk sirkulasi pada area ini menjadikan kesan menyambut dan menyapa dengan terhubung ke area *multifunction outdoor space* pada area barat site.



Gambar 6. 13 Alur Masuk Pada *Entry Building*
 Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024



Gambar 6. 14 View Pada Area *Entry Building*
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.3. Aplikasi Tampilan

Berdasarkan konsep tampilan bangunan yang ingin ditawarkan merupakan upaya untuk menyampaikan kesederhanaan pada tampilan material, komposisi dan proporsi pada geometri massa. Dengan mempertimbangkan skala manusia hasil rancangan diperoleh sebagai berikut.



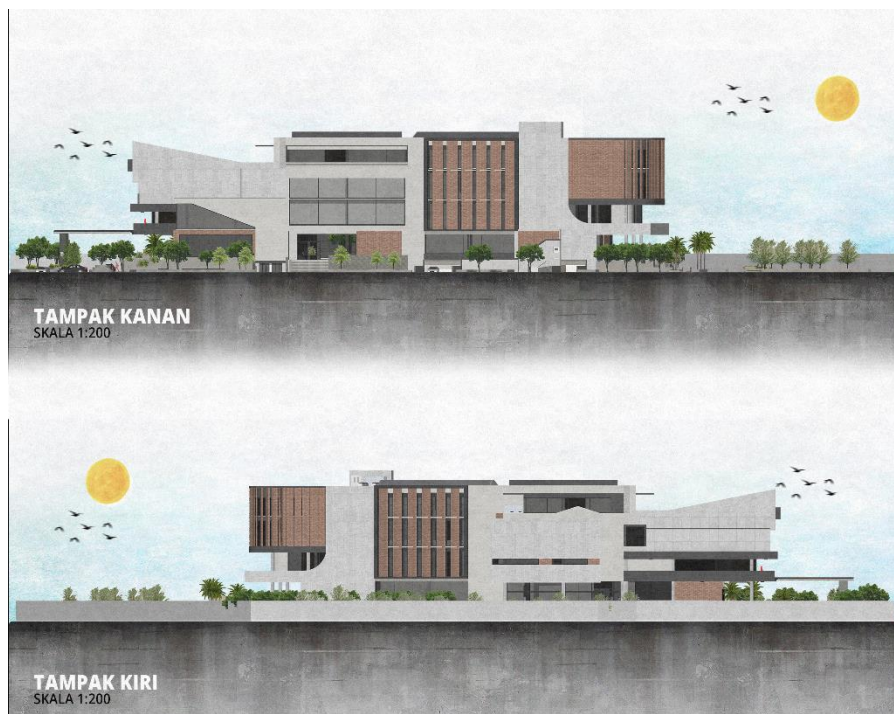
Gambar 6. 15 Tampilan Fasad Bangunan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024



Gambar 6. 16 Tampilan Birdview
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

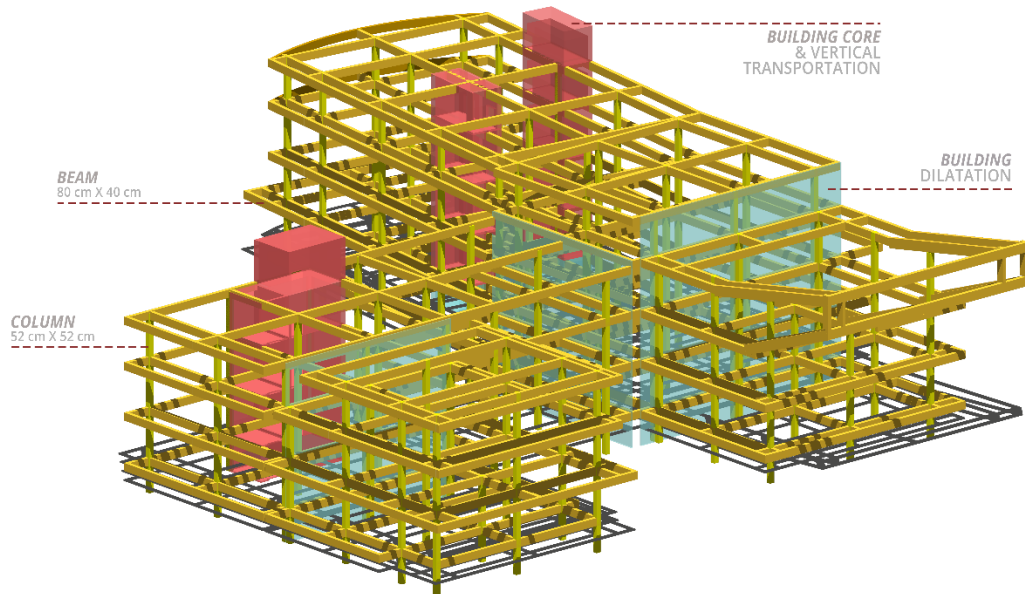


Gambar 6. 17 Tampak Depan & Belakang
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024



Gambar 6. 18 Tampak Kanan & Kiri
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.4. Aplikasi Struktur & Material



Gambar 6. 19 Struktur Rigid Frame Pada Rancangan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

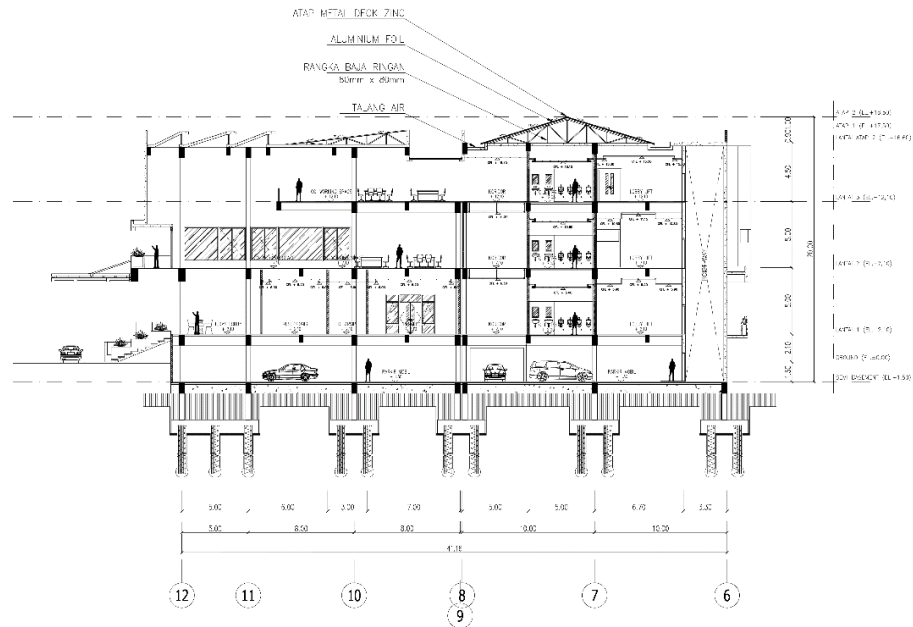
Struktur pada bangunan ini menggunakan sistem rangka dengan memiliki modul 8m x 10m, penggunaan bentang yang cukup panjang memberikan kesan bangunan tampak luas. Penggunaan material beton bertulang sebagai salah satu unsur pengaplikasian yang efisien karena mudah di bervariasi sesuai dengan bentuk massa bangunan.



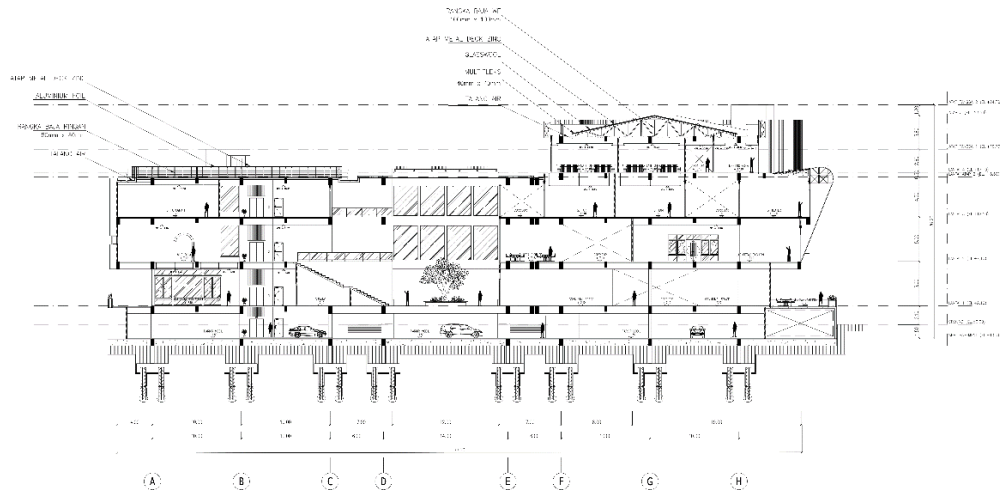
Gambar 6. 20 Moodboard Material
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Secara umum pemilihan material cenderung mencoba untuk memunculkan karakter dan kejujuran material itu sendiri. Ekspresi material ditampilkan berdasarkan tekstur dan warna-warna yang monochrome, hal ini ditunjukkan dengan desain yang bertujuan untuk elemen-elemen material juga sebagai subtract

kreatifitas, material unfinished dapat di ekspresikan oleh pengguna untuk menjadi kanvas ide, kemudian material natural ini ditampilkan untuk lebih cair dengan pencahayaan dan aktivitas dari masing-masing fungsi ruang itu sendiri.



Gambar 6. 21 Potongan A-A Bangunan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

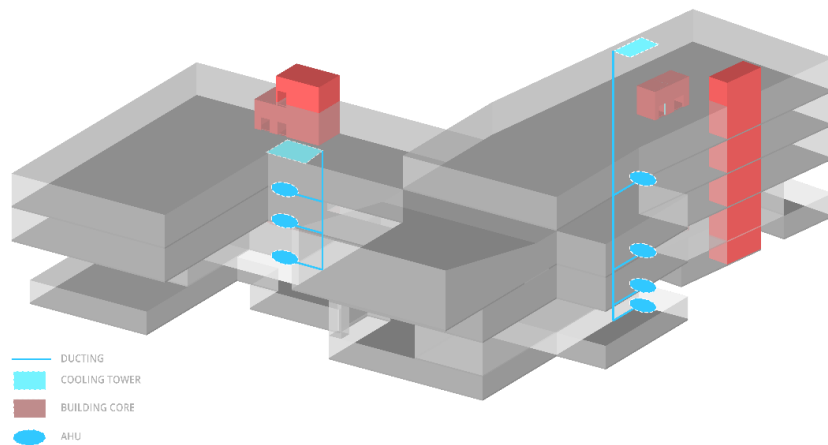


Gambar 6. 22 Potongan B-B Bangunan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

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. 23 Diagram Aplikasi Penghawaan Buatan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

Sedangkan untuk penghawaan alami, pada area tengah bangunan terintegrasi dengan area luar bangunan sehingga angin bisa masuk dan keluar pada area tersebut. Angin yang melewati area tersebut memungkinkan untuk masuk ke dalam bangunan sehingga penghawaan alami dapat tercipta.

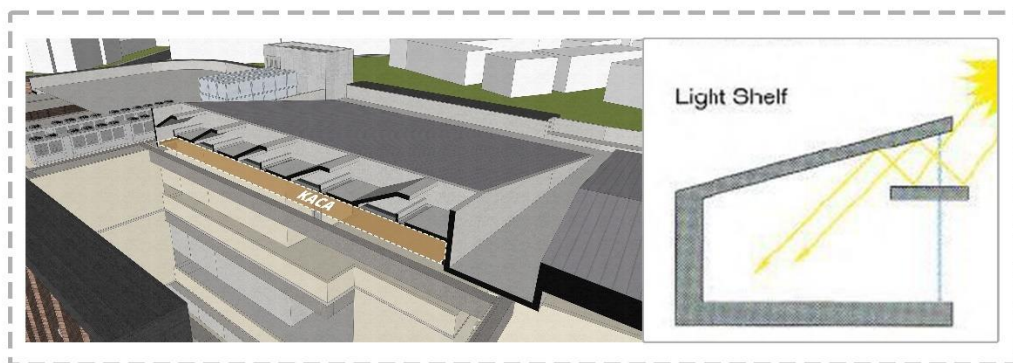


Gambar 6. 24 Ilustrasi Arah Masuk Angin Ke Dalam Bangunan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

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. Terdapat juga sistem lampu LED otomatis yang diletakkan sesuai kebutuhan agar bisa menerangi saat malam hari dengan efisiensi energi listrik.

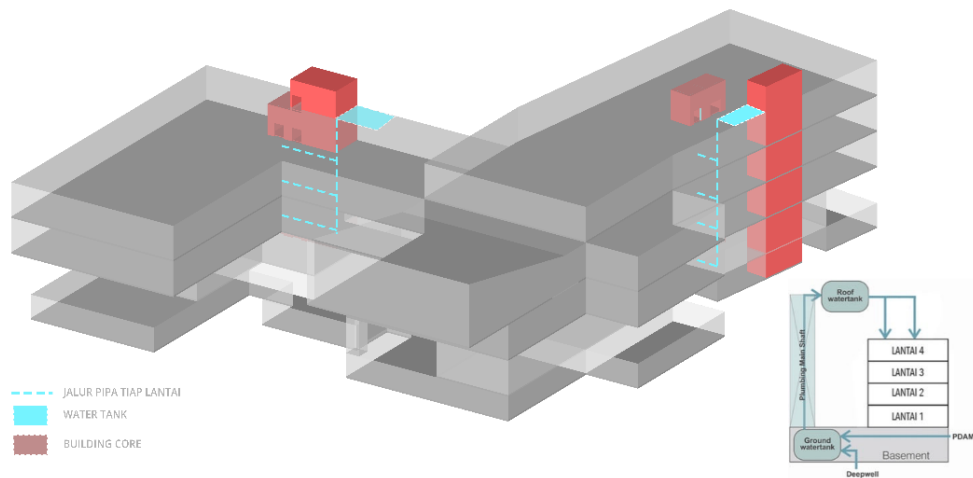
Pada masing-masing sektor akan menggunakan tone warna lampu yang berbeda. Warna-warna ini akan menandai masing-masing dari fungsi ruang. Pada fungsi yang publik seperti atrium, dan galeri akan menggunakan lampu dengan warna putih kurang lebih 6000 K. Pada area yang lebih privat seperti co-working, dan juga lab kreatif akan menggunakan tone warna yang lebih hangat



Gambar 6. 25 Sistem Pencahayaan Alami
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.5.3. Aplikasi Sistem Air

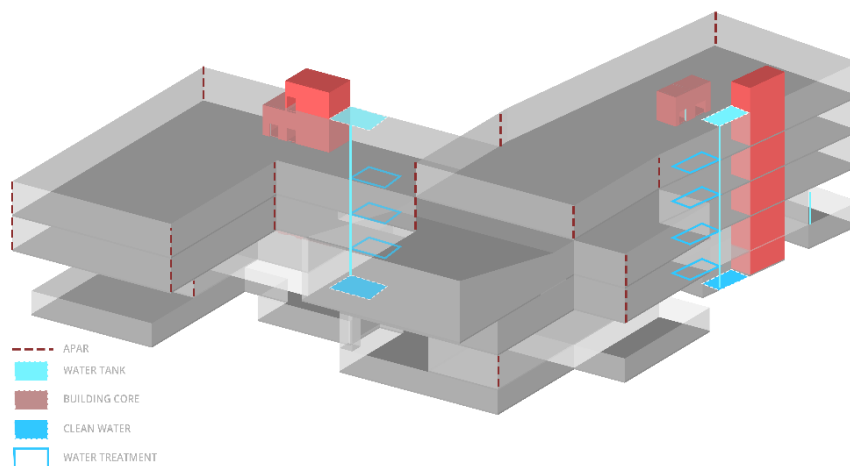
Sistem jaringan air bersih pada bangunan menggunakan *down feed system*. Pada sistem ini, air dari PDAM ditampung lebih dahulu di tandon bawah (*ground tank*), kemudian dipompa ke tandon atas (*elevated water tank*). Kemudian, dari tangki atas air dialirkan ke lantai-lantai di bawahnya sesuai kebutuhan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



Gambar 6. 26 Diagram Penerapan Sistem Air
 Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

6.5.4. Aplikasi Sistem Kebakaran

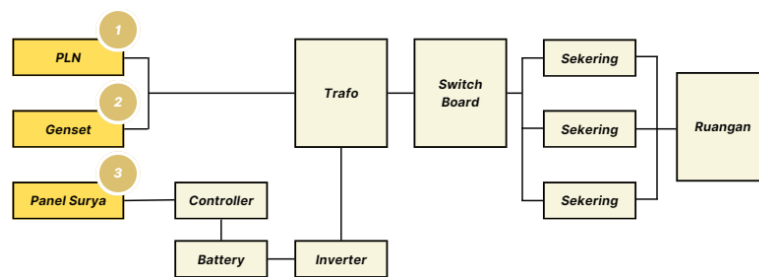
Pada bangunan ini akan terdapat beberapa utilitas pencegahan dan keselamatan saat kebakaran. Pertama adalah smoke dan juga thermal detection unit yang diletakkan di berbagai titik strategis dan berpotensi kebakaran. Jika terdeteksi maka sprinkler akan menyala sehingga asap tidak membahayakan pengguna. Terdapat APAR yang berfungsi memadamkan kebakaran skala kecil dan lokasinya masih lokal. Jika api membesar maka bisa menggunakan hydrant.



Gambar 6. 27 Diagram Pencegahan Kebakaran Bangunan
 Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024

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.



Gambar 6. 28 Alur Kelistrikan Pada Bangunan
Sumber: Ilustrasi Pribadi 2024