



**BAB VI**  
**APLIKASI PERANCANGAN**

## **BAB VI**

### **APLIKASI PERANCANGAN**

#### **6.1 Aplikasi Perancangan**

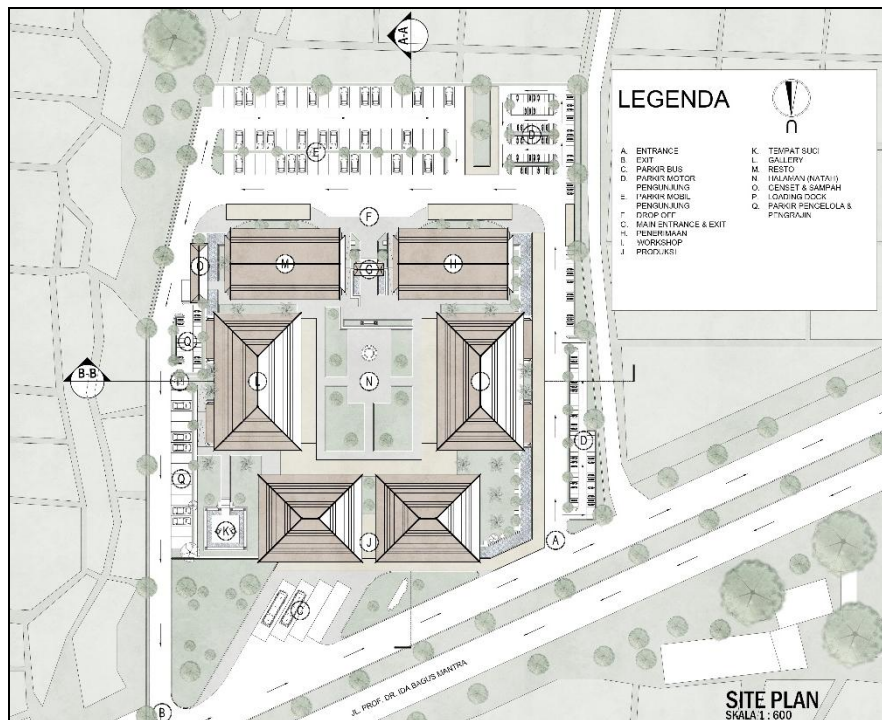
Desain pusat kerajinan di Klungkung ini merupakan perancangan pusat aktivitas kerajinan mulai dari, produksi, pameran, hingga pembelajaran. Penerapan dari bab sebelumnya diimplementasikan kedalam desain perancangan melalui aplikasi tapak, aplikasi ruang luar, aplikasi ruang dalam, aplikasi bentuk dan tampilan, aplikasi material, tekstur dan warna, aplikasi struktur, aplikasi sistem bangunan dan aplikasi konsep utilitas.

##### **6.1.1 Aplikasi Tapak**

Desain pusat kerajinan penataan tapak berdasarkan hasil analisa site dan kebutuhan ruang. Dimana tapak berbentuk trapesium dengan tanah yang cenderung datar. Penataan tapak juga didukung oleh implementasi tata letak arsitektur tradisional Bali.

##### **6.1.1.1 Aplikasi Peletakan Massa Bangunan**

Massa bangunan diletakkan mengelilingi natah (halaman) yang mana massa berorientasi ke tengah. Hal ini merupakan implementasi konsep tri mandala, dan sanga mandala. Aplikasi peletakan massa bangunan tersaji pada Gambar 6.1 dibawah ini.

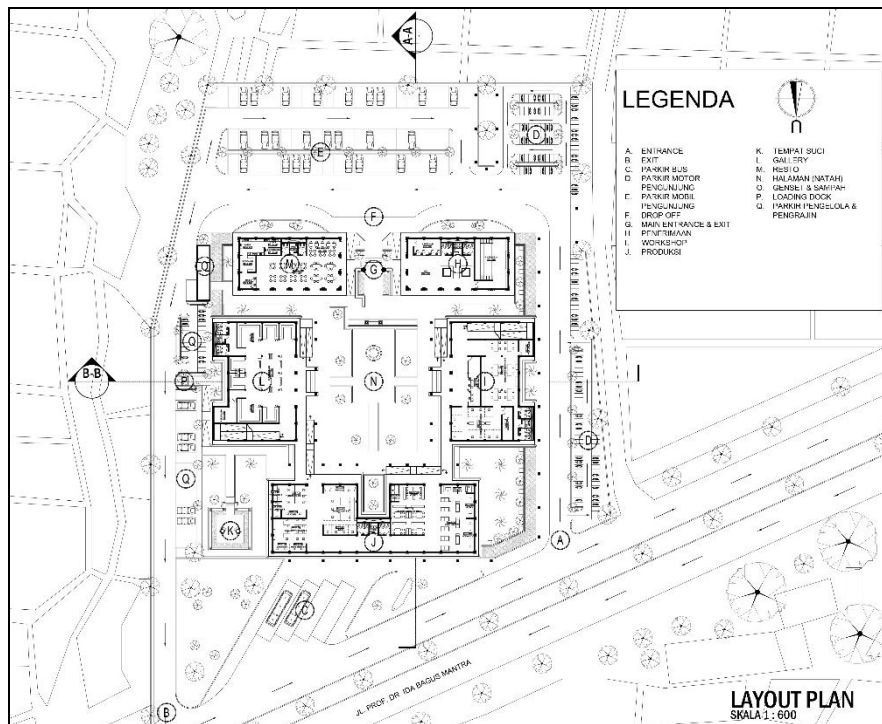


Gambar 6. 1 Aplikasi Peletakan Massa Bangunan

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.1.2 Aplikasi Sirkulasi dan *Entrance*

Area *Entrance* terletak di sebelah kanan bangunan dimana hal ini dilakukan guna menghindari pengunjung terlewat. Sirkulasi dibagi menjadi dua dimana pengunjung bisa langsung memarkirkan kendaraan pada arah belakang (selatan) atau dapat menurunkan penumpang (drop off), sedangkan pengelola dan pengrajin dapat memarkirkan kendaraan pada arah barat. Tersedia juga pedestrian pada area depan yang dapat diakses oleh pejalan kaki terutama penumpang bus. Berikut gambar aplikasi sirkulasi dan *entrance*.



Gambar 6. 2 Aplikasi Sirkulasi dan *Entrance*

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.2 Aplikasi Ruang Luar

Pada ruang luar mengangkat arsitektur tradisional Bali, dimana terdapat ruang komunal di tengah yang disebut natah (halaman). Terdapat beberapa jenis pohon seperti, kamboja, kelapa, pule, serta teratai yang diletakkan pada elem air, kemudian didukung dengan bebatuan pada beberapa titik ruang luar. Berikut gambar aplikasi ruang luar.



Gambar 6. 3 Aplikasi Ruang Luar

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.3 Aplikasi Ruang Dalam

Aplikasi dari ruang dalam yaitu menciptakan ruang yang terkesan berhubungan langsung dengan ruang luar dan mengimplementasikan kerajinan wayang kamasan terutama pada penutup atap. Kemudian disertai dengan pencahayaan buatan yang hangat. Berikut gambar aplikasi ruang dalam.



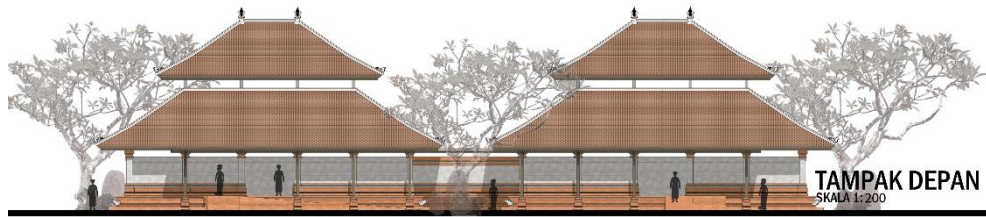
Gambar 6. 4 Aplikasi Ruang Dalam

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.4 Aplikasi Bentuk dan Tampilan

Bentuk mengadaptasi dari bangunan tradisional Bali yaitu wantilan, pada bagian atas memiliki tampilan atap bertumpang yang dilengkapi ornamen mudra/mahkota di bagian atas dan “ikut cledu” pada ujung-ujung atap, tampilan dinding yaitu terdapat ornamen dari arsitektur Bali dan mengkombinasikan anyaman sebagai dinding pasif, serta pada bagian bawah terdapat ornamen “karang gajah”. Aplikasi bentuk dan tampilan tersaji pada Gambar 6.5 dibawah ini.





Gambar 6. 5 Aplikasi Bentuk dan Tampilan

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.5 Aplikasi Material, Tekstur, Dan Warna

Penggunaan material alami, atau natural seperti batu paras yang dikombinasi dengan bata, anyaman, dan kayu. Dengan tekstur yang beragam, dan warna yang diterapkan berupa warna-warna alami. Berikut gambar aplikasi material, tekstur, dan warna.

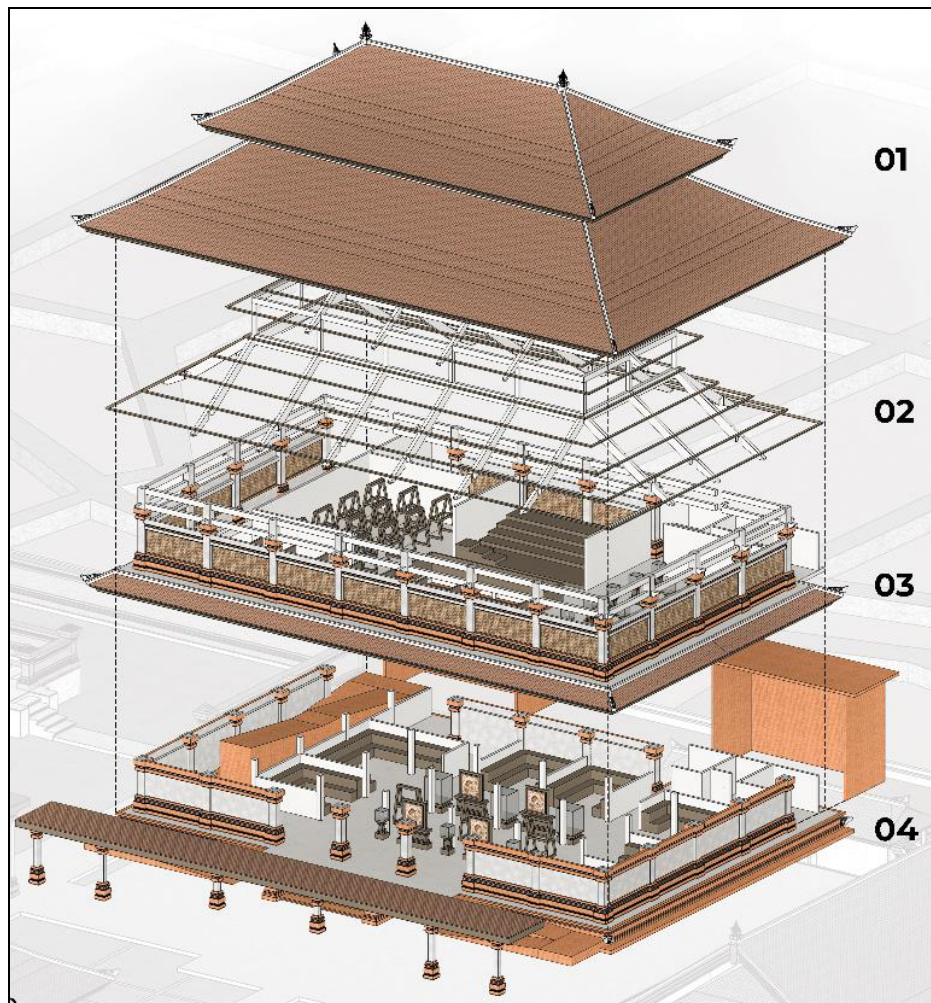


Gambar 6. 6 Aplikasi Material, Tekstur, dan Warna

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.6 Aplikasi Struktur

Struktur utama bangunan pusat kerajinan mengaplikasikan beton bertulang, dimana pada bagian atap dikombinasikan dengan kayu. Pada kolom menggunakan beton yang ditempel batu paras dan bata. Pada bagian pondasi menggunakan struktur *footplate*. Berikut gambar aplikasi struktur.



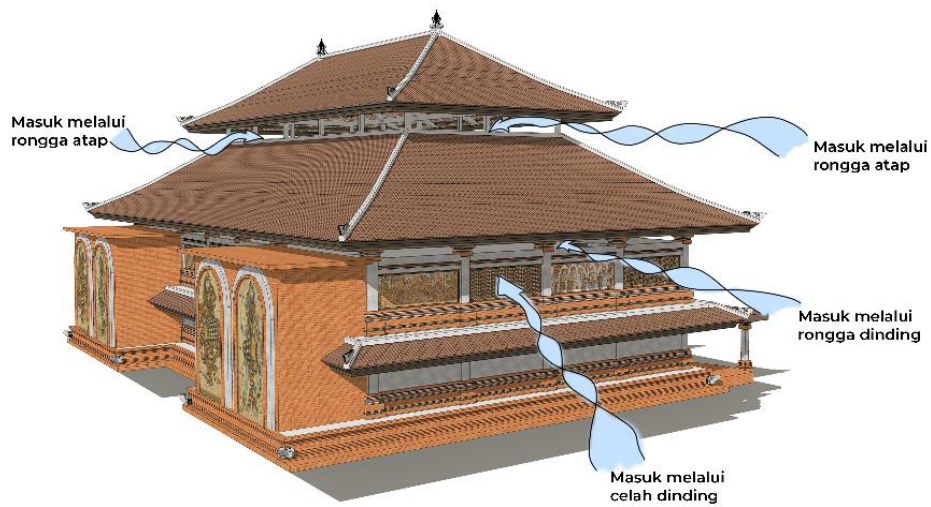
Gambar 6. 7 Aplikasi Struktur

Sumber: Analisa Penulis, 2025

## 6.1.7 Aplikasi Sistem Bangunan

### 6.1.7.1 Aplikasi Penghawaan

Penerapan penghawaan alami melalui rongga atap bertumpang dan dinding pasif berupa anyaman, sehingga terjadi sirkulasi udara silang yang cukup baik. Berikut gambar aplikasi penghawaan.

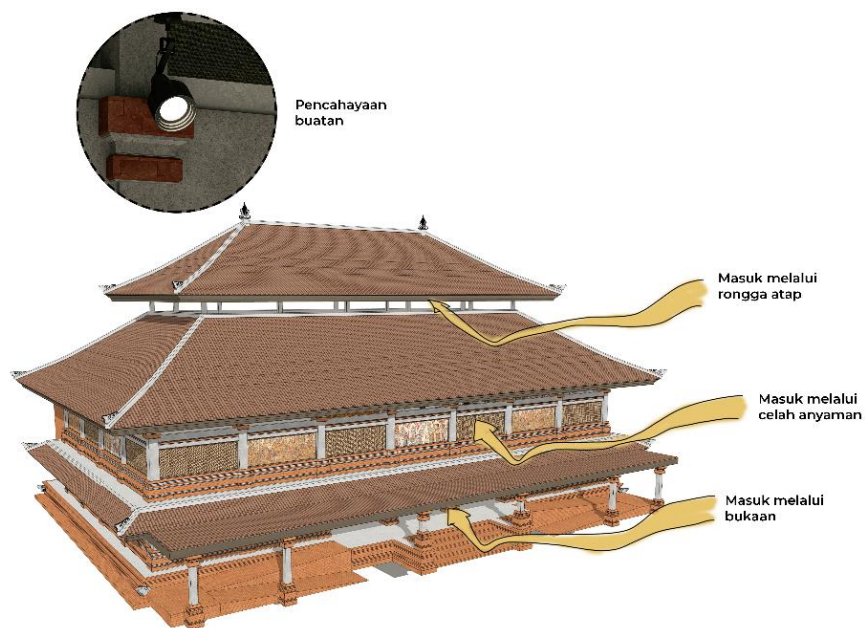


Gambar 6. 8 Plikasi Penghawaan

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.7.2 Aplikasi Pencahayaan

Begitu juga dengan pencahayaan, secara alami cahaya akan masuk melalui rongga atap dan dinding pasif pada bangunan. Namun pada area *gallery* diperlukan penerangan buatan baik itu siang maupun malam hari. Berikut gambar aplikasi pencahayaan.



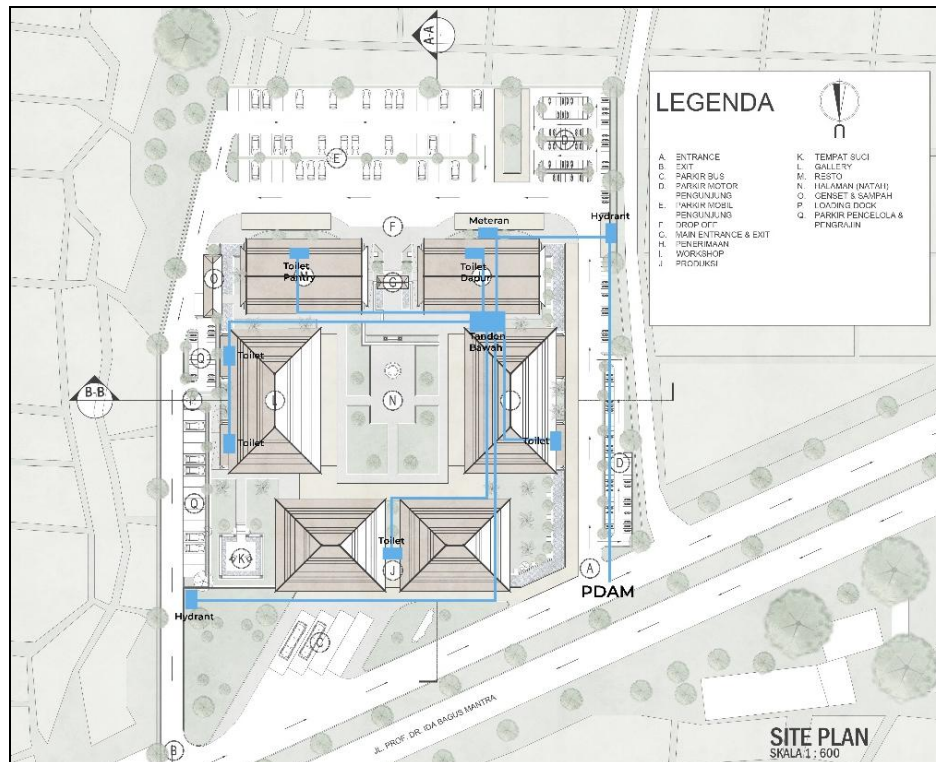
Gambar 6. 9 Aplikasi Pencahayaan

Sumber: Analisa Penulis, 2025

## 6.18 Aplikasi Konsep Utilitas

### 6.1.8.1 Aplikasi Sistem Air Bersih

Distribusi air bersih di pusat kerajinan disalurkan melalui PDAM, dialirkan melalui meteran menuju tandon bawah, lalu dipompa ke massa bangunan dan tandon *hydrant*. Berikut gambar aplikasi system air bersih.

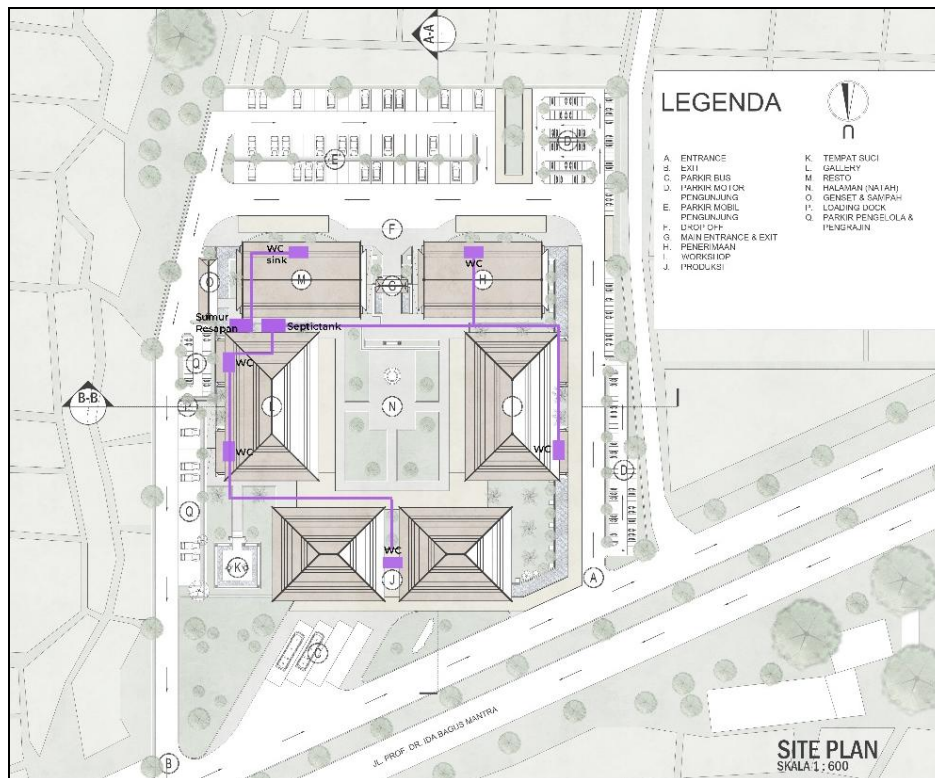


Gambar 6. 10 Aplikasi Sistem Air Bersih

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.8.2 Aplikasi Sistem Air Kotor

Air kotor atau air limbah domestik terbagi menjadi 2 (dua) jenis *gray water* dan *black water*. Air limbah *grey water* bersumber dari dapur, *wastafel*, dan *floor drain* pengelolaan *gray water* dengan penyaringan lalu dialirkan ke sumur resapan, sedangkan *black water* bersumber dari WC dilakukan pengelolaan dengan penyaluran ke *septic tank* yang dilengkapi bakteri pengurai. Berikut gambar aplikasi sistem air kotor.

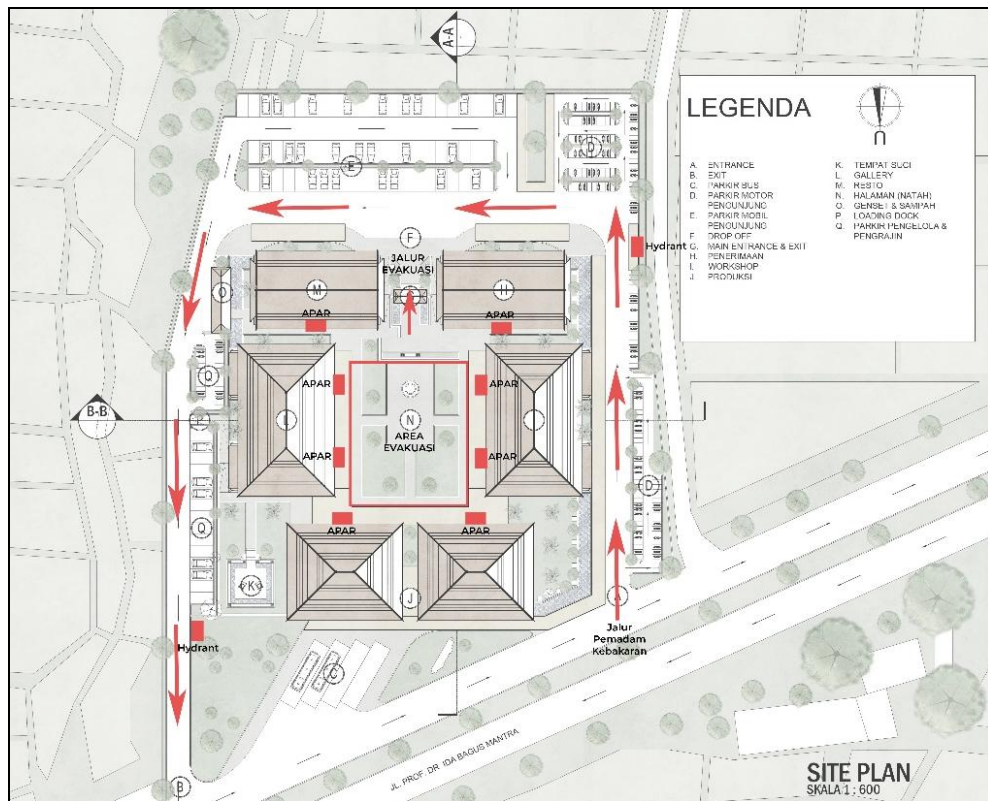


Gambar 6. 11 Aplikasi Sistem Air Kotor

Sumber: Analisa Penulis, 2025

### 6.1.8.3 Aplikasi Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran menggunakan kombinasi APAR dan hydrant. Hydrant pilar di area luar terhubung dengan pompa serta reservoir air khusus untuk mengatasi kebakaran berskala besar. Berikut gambar aplikasi system pemadam kebakaran.



Gambar 6. 12 Aplikasi Sistem Pemadam Kebakaran

Sumber: Analisa Penulis, 2025