

BAB 6

Hasil Rancangan

6.1 Hasil Rancangan

Hasil rancangan adalah *output* dari semua proses dalam bab sebelumnya yang telah dijelaskan, hasil yang menjawab permasalahan dalam perancangan melalui pendekatan tema dan fungsi yang telah dijabarkan dengan hasil akhir berupa gambar perancangan dan gambar Konstruksi(*Design development* dan *Construction Document*). Menggunakan tema *Behaviour Architecture* dengan sub tema *Persepsi* dan Konsep mengoptimalisasi panca indera yang bertujuan untukeksplorasi ruang dan bentuk berdasarkan persepsi tunanetra sendiri akan dibahas lebih detail pada bab ini sekaligus hasil perancangan sekolah musik tunanetra sendiri.

6.2 Hasil Rancangan Tapak

Hasil rancangan tapak secara keseluruhan telah dibagi menjadi 3 berdasarkan fungsi utama yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya , yaitu sebagai pendidikan, pertunjukkan, ruang sosial , ditambah dengan adanya ruang-ruang yang berfungsi sebagai penunjang, tatanan massa sendiri memusat pada fungsi sebagai ruang berkumpul berdasarkan kecenderungan utama dari tunanetra yang memiliki rasa malu dan minder yang besar, akses pun dibuat mengelilingi ruang utama dikarenakan untuk memudahkan akses tunanetra dari satu bangunan menuju bangunan lain kecenderungan dari keterbatasa secara fisik dalam bergerak dengan solusi *signaged* berupa *nodes* dari ruang sosial yang berada pada tengah tapak seperti yang bisa dilihat pada gambar 6.1 dibawah



Gambar 6.1 Zonasi Area fungsi

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

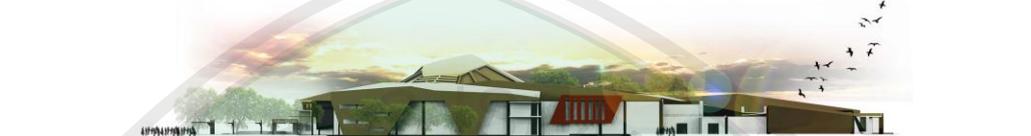
Secara keseluruhan dari tatanan bentukan massa lebih menitik beratkan pencahayaan yang mampu digunakan tunanetra sebagai orientasi mobilitas , seperti halnya pada ruang komunal, tunanetra menggunakan indera penglihatan yang tersisa untuk menangkap pencahayaan yang terdapat pada panggung dan mampu menangkap obyek melalui indera penglihatan yang tersisa.



Tampak Belakang Kawasan



Tampak Kiri Kawasan



Tampak Depan Kawasan



Tampak Kanan Kawasan

Gambar 6.2 Tampak Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2014



Gambar 6.3 Eksterior view Sekolah

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Tatanan massa secara keseluruhan di dominasi dengan material yang sederhana, berupa beton tanpa acian, bata dan batu alam yang memiliki tekstur lebih universal, dengan bau material alam yang khas yang dapat dirasakan melalui indera peraba maupun penciuman, begitupun dengan bentuk geometri yang secara garis besar lebih dikhususkan untuk bentuk yang mampu mengatasi kecenderungan-kecenderungan perilaku dari tunanetra, seperti halnya bukaan pada kelas, yang pada posisi samping untuk mengatasi kecenderungan dari tunanetra ketika membaca buku, kekontrasan dari buku mampu dibantu ketika cahaya berasal dari samping, berbeda ketika cahaya yang masuk dari lampu/ dari plafon atas, mereka memiliki kecenderungan memiringkan kepala untuk menyesuaikan daya lihat mereka.

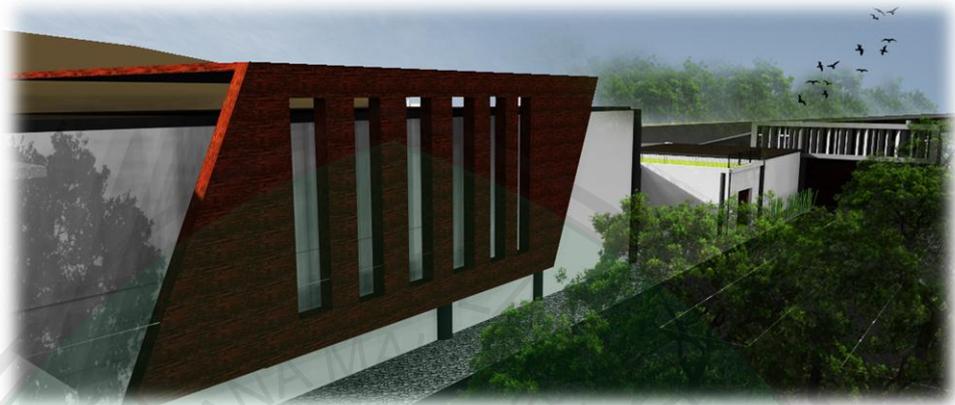


Gambar 6.4 Detil Bukaan Fasad

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Geometri pada bangunan juga dihadirkan mengacu pada kecenderungan mereka yang terkadang peka terhadap kekontrasan suatu bentuk, dengan memberikan fasad kayu pada eksterior dari dinding beton tanpa acian diharapkan mereka memiliki sedikit konsep penglihatan untuk mengenali bangunan dengan

daya lihat yang ada, tunanetra low vision sendiri masih mampu memiliki bidang penglihatan 20 derajat.



Gambar 6.5 Detail Signaged fasad

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.2.1 Pola Tatanan Massa

Sekolah musik Tunanetra ini memiliki 3 fungsi utama di dalamnya, sebagai pendidikan, sebagai tempat pertunjukkan dan sebagai tempat berkumpul, juga memiliki fungsi penunjang diantaranya reparation center, musholla dan music mart, penataan massa memusat pada ruang komunal / ruang sosial sendiri karena untuk memudahkan akses bagi tunanetra dan mengacu kecenderungan perilaku mereka yang sulit dalam orientasi dan mobilitas.



Gambar 6.6 Pola Tataan Massa

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.2.2. Zoning Massa

Pada Sekolah musik tunanetra ini secara khusus memang memiliki fungsi salah satunya sebagai tempat berkumpul, dalam setiap bangunan per massa nya terdapat ruang ruang yang digunakan untuk berinteraksi karena kecenderungan mereka yang memiliki sifat minder ketika bersosialisasi, merasa tidak dihargai pada saat bersama orang lain yang awas, sehingga hadirnya ruang bersama akan menambah rasa percaya diri mereka dalam berinteraksi, tetapi di satu sisi mereka memiliki kecenderungan sifat yang mudah curiga terhadap orang lain, merasa tidak nyaman ketika berada pada ruang yang terdapat banyak pengguna didalamnya, untuk mengatasi hal tersebut dalam sekolah ini juga terdapat ruang personal, ruang santai yang digunakan tunanetra bersama teman yang lebih mereka percayai, yang bersifat lebih personal dari ruang komunal dan gathering .



Gambar 6.7 Zoning

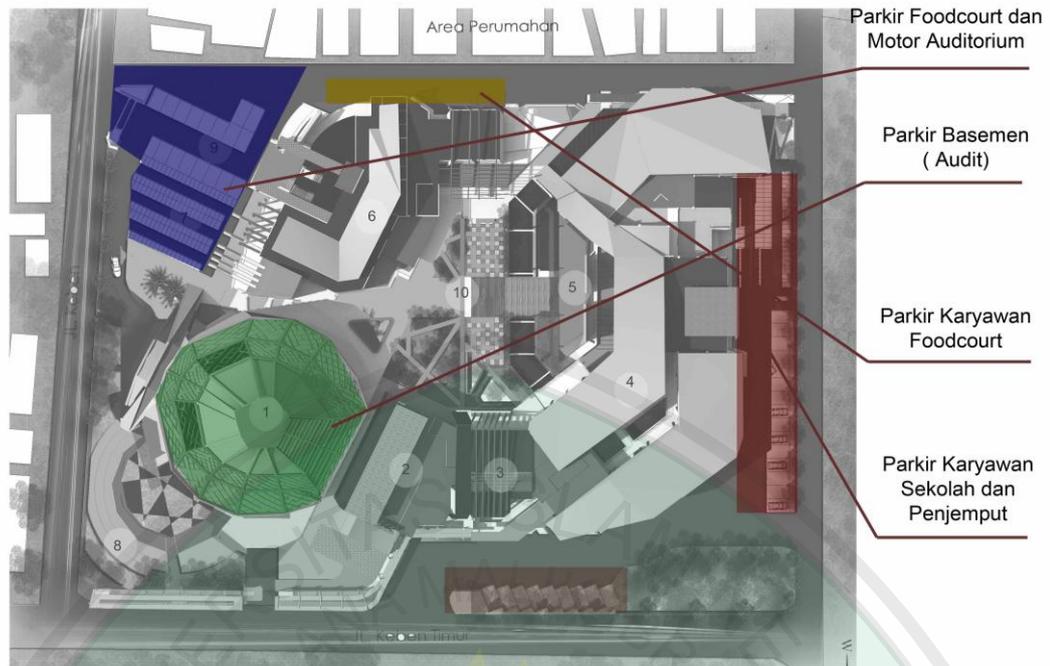
Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.2.3. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Konsep optimalisasi panca indera sangat membantu untuk tunanetra dalam orientasi dan mobilitas mereka, akan memberi Kemudahan Kenyamanan, kemandirian dan keamanan yang lebih melalui indera mereka yang masih tersisa. Adapun aksesibilitas dan sirkulasi pada tapak adalah sebagai berikut:

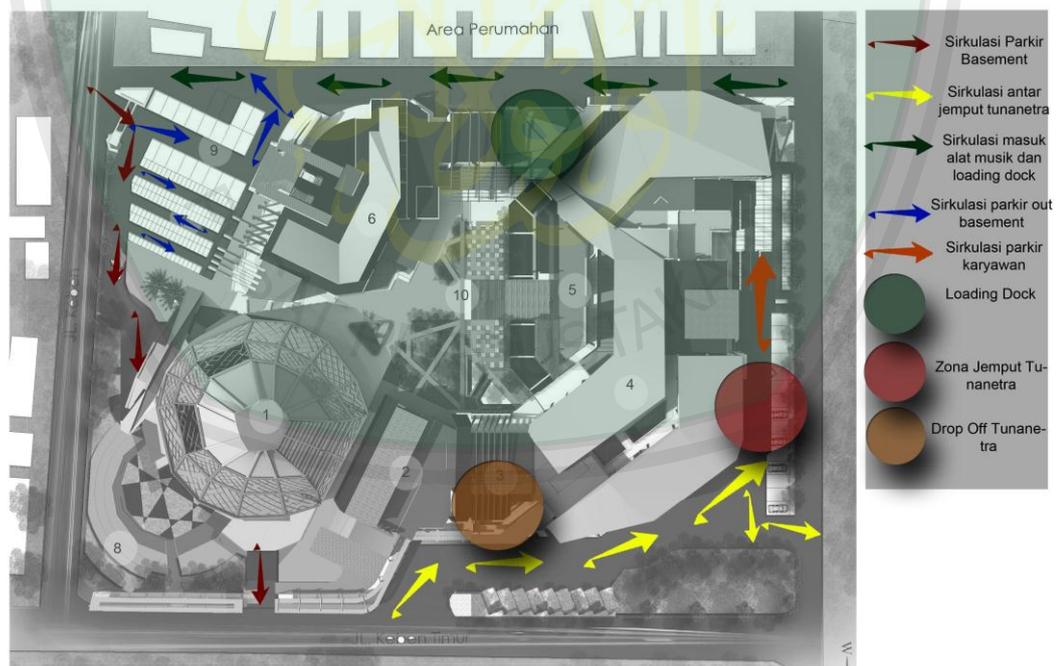
A. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan pada tapak dibedakan menjadi 2 pintu masuk utama, mengacu pada 2 fungsi yang memiliki kegunaan dan pengguna yang sangat berbeda, antara bangunan Auditorium/Foodcourt dan Sekolah dipisahkan secara jelas dari *entrance in* maupun *out*.



Gambar 6.8 Zonasi Parkir pada Tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2014



Gambar 6.9 Alur Sirkulasi Parkir dalam tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

B. Sirkulasi pengguna

Konsep sirkulasi yang digunakan khusus untuk tunanetra lebih diperhatikan dengan perlakuan khusus, pada sebuah ruang juga dibedakan antara pengguna orang normal dan pengguna tunanetra.



Gambar 6.10 Sirkulasi Tunanetra dalam tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Dalam sirkulasi pejalan kaki optimalisasi indera dihadirkan dari tanaman aromatherapy, dari pergola yang memberikan bayangan dan cahaya berbeda, kemudian juga diberikan landmark tanaman air yang bertujuan memberikan kemandirian bagi tunanetra dan memberikan konsep yang kuat pada daya ingat melalui sensasi indera mereka.

Sirkulasi yang diterapkan tentunya tidak hanya berada pada bangunan saja, tetapi juga pada luar bangunan, ini bertujuan agar kemandirian tetap tunanetra dapatkann pada area sekitar bangunan, khususnya mereka yang datang sendiri

dengan angkutan umum, diperlukan perlakuan sangat khusus agar mereka bisa bermobisasi dengan baik, ditempatkan pula spot-spot tempat mereka beristirahat ketika nanti merasa lelah dalam perjalanan, diberikan tempat duduk yang berfungsi sebagai halte pada area depan dengan akses yang mendukung berupa tactile paving ,seperti pada gambar berikut:



Gambar 6.11 Sirkulasi Tunanetra dalam tapak

Spot istirahat 1(halte) Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Kemudian juga pada area selasar yang pada pertengahan reiling di tiadakan dan pada sisi kirinya juga terdapat tempat duduk, seperti pada gambar :

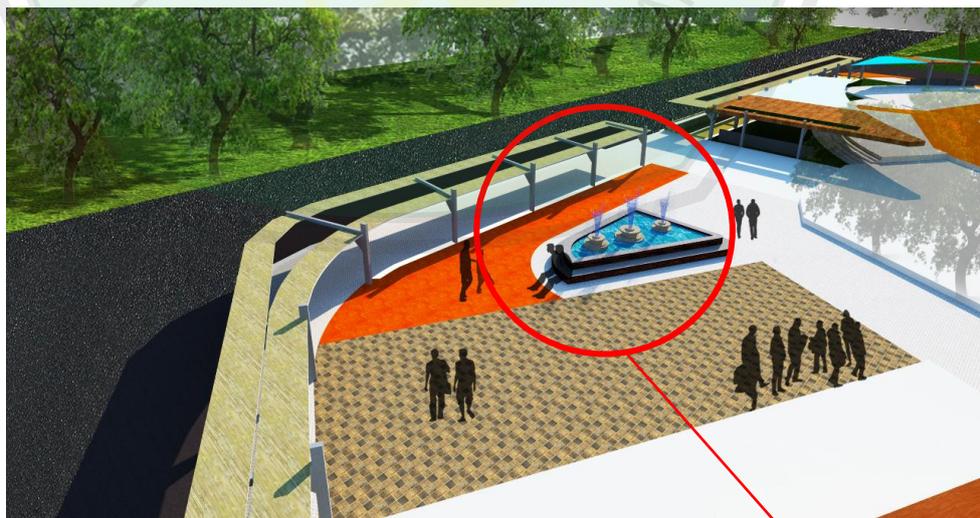


Spot istirahat 2(Tempat duduk pada public foyer)

Gambar 6.12 Sirkulasi Tunanetra dalam tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Selanjutnya pada area depan musholla diberikan air mancur yang mampu digunakan istirahat pada area sekitarnya, sebagai penanda pula ketika tunanetra sudah berjalan ada area tersebut



Gambar 6.13 Sirkulasi Tunanetra dalam tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Spot istirahat 3(tempat duduk taman depan musholla)



Gambar 6.14 Detail sirkulasi pejalan kaki

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

a. Sirkulasi pejalan kaki pada luar bangunan

Pada ruang akses yang berada di luar ini, pada gambar dihadirkan signage berupa tanaman air, yang berfungsi sebagai penanda mereka terhadap sebuah ruang, dengan kombinasi material dinding dengan acian yang lebih keras.

b. *Gathering*

Ruang bermain musik pada lantai dua ini berfungsi sebagai tempat bersosialisasi tunanetra sembari bermain musik, lokasi yang berada dengan leveling yang lebih tinggi dengan terpaan angin yang lebih kuat dengan kombinasi permainan cahaya dan bayangan dari pergola akan menguatkan konsep mereka pada sebuah ruang, kemudian juga perbedaan material lantai ketika mereka berjalan ke area yang lebih berbahaya

mengindikasikan sehingga keenderungan mereka yang lebih banyak bergantung pada orang lain bisa teratasi pada ruang ini.

c. Selasar

Selasar ini berfungsi sebagai akses mereka yang memiliki rumah berada dekat dengan bangunan untuk melewati jalan menuju bangunan, dalam selasar dikombinasikan antara material local berupa beton dan kayu yang dalam konsep daya ingat mereka (bersifat universal) pada area selasar juga dimunculkan tanaman aromatherapy dan sky light pada atapnya, untuk memaksimalkan panca indera mereka yang masih tersisa.

d. Perbedaan akses antara pengguna difable dengan orang awas.



Gambar 6.15 Perbedaan Akses dalam bangunan

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Akses dalam bangunan dibedakan antara pengguna normal dan tunanetra, dengan perlakuan khusus, penguatan material dinding dan juga

tactile paving untuk tunanetra berada pada area sebelah kiri yang mana orang normal memiliki akses sebelah kanan.

6.2.4. Vegetasi

Konsep Vegetasi yang digunakan pada tapak secara keseluruhan dikategorikan berdasarkan kecenderungan dari perilaku tunanetra, untuk memaksimalkan kinerja dari indera lain menggunakan vegetasi yang bersifat *aromatherapy*, sebagai pengarah dalam sirkulasi, maupun vegetasi yang bersifat *signed*. Macam dari vegetasi yaitu : Cempaka , cendana dan kamboja, melati , pandan wangi , mawar terdapat pada tapak., berikut adalah perletakkan vegetasi pada tapak.



Gambar 6.16 Penataan Vegetasi

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Pada lokasi terluar pada tapak menggunakan pohon pohonan peneduh , seperti trembesi, mangga dan keres, sedangkan pada area yang berada dipusat

menggunakan pohon yang beraroma dan memiliki daun lebar , digunakan pohon cempaka, pada interior tanaman semak beraroma seperti mawar, melati.

6.5. Hasil Rancangan Ruang

Konsep rancangan ruang dari sekolah musik ini adalah menghadirkan pengalaman melalui sensasi indera yang akan membentuk konsep daya ingat sehingga tunanetra mampu merasakan ruang meskipun dengan keterbatasan fisik dengan imajinasinya (*imaginary Space*).



Gambar 6.17 Skema tatanan ruang pada tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Dalam perancangannya fungsional ruang-ruang pada tapak ini dibedakan antara pengguna tunanetra dan pengguna normal, adapun sekolah merupakan ruang yang

lebih dikhususkan bagi tunanetra , sedangkan foodcourt maupun auditorium tidak terlalu ditonjolkan dari perancangan khusus tunanetra tetapi Mobilitas dan orientasi tetap memberikan *space* bagi tunanetra.

6.5.1. Sekolah

Bangunan sekolah ini memiliki bentuk yang berbelok pada dua sudutnya, memisahkan zonasi bagi tunanetra dari zona publik, zona semi public dan lebih ke private, pada belokan pertama disini terdapat banyak ruang public yang digunakan sebagai sosialisasi bagi tunanetra dengan orang awas, Belokan kedua yang merupakan ruang sekolah bersifat semi publik, terdapat perpustakaan dan ruang ear learning. Kemudian pada belokan terakhir ini terdapat ruang yang berfungsi sebagai ruang personal bagi tunanetra yang akan mengatasi kecenderungan mereka terkadang memiliki rasa labil untuk menghindari dari keramaian. Pada lantai 2 semua bersifat publik karena disini berfungsi untuk *gathering*.

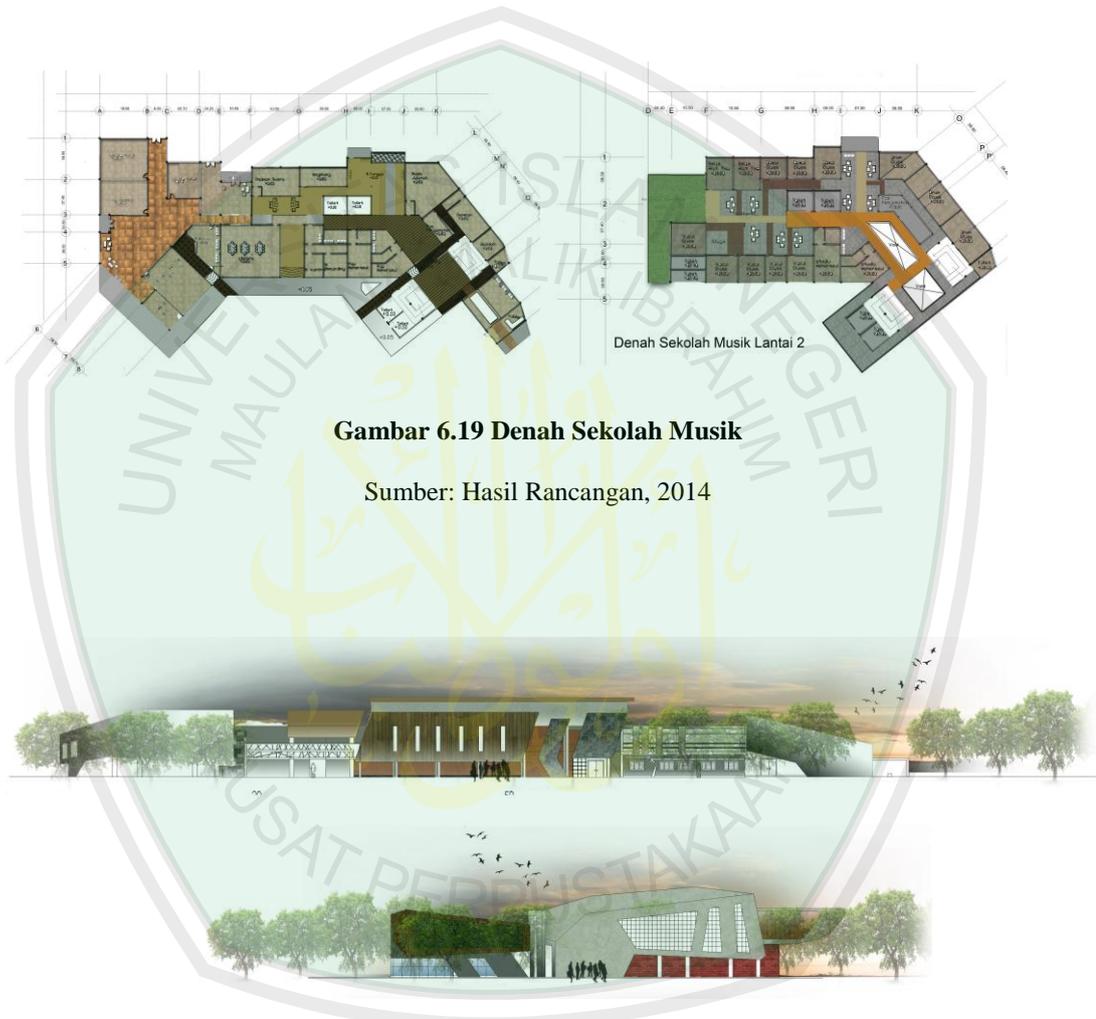


Gambar 6.18 Perbedaan 3 zoning pada sekolah musik

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Material lantai sendiri pada bangunan ini sangat beragam, untuk menghasilkan perbedaan pijakan yang nantinya digunakan sebagai penanda dalam orientasi tunanetra, begitupun pada dinding karena bangunan ini lebih dikhususkan

untuk tunanetra. Lantai satu dikhususkan pada kursus musik yang bersifat lebih berkelompok, seperti rehearseal studio bermain musik bersama, perkusi studio, ruang paduan suara, dan lainnya, sedangkan pada lantai dua dikhususkan ke pelatihan musik yang bersifat individu seperti les drum, vocal, piano, gitar , berikut adalah denah lantai 1 dan 2 :



Gambar 6.19 Denah Sekolah Musik

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Gambar 6.20 Tampak Sekolah Musik

Sumber: Hasil Rancangan, 2014



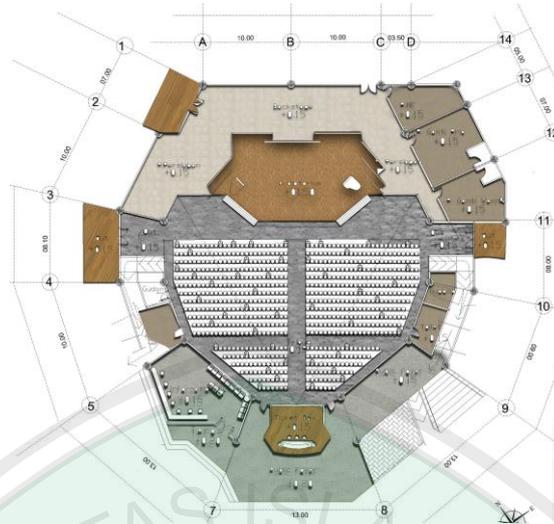
Gambar 6.21 Perspektif Sekolah Musik

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Bangunan ini menggunakan material dinding bata, beton ekspose tanpa acian dan juga material kayu yang bersifat universal, dalam arti bisa diterima dengan baik oleh konsep yang sudah tunanetra miliki selama ini sehingga sesuai dengan kepekaan indera tunanetra, kemudian dalam komposisi tampak material kayu digunakan di tengah-tengah beton sebagai titik fokus dan penanda fasad untuk tunanetra yang masih memiliki daya penglihatan untuk *low vision* sekitar 20 derajat.

6.5.2. Auditorium

Auditorium berfungsi sebagai ruang yang memfasilitasi sebuah pertunjukkan hasil latihan dan kolaborasi antar sesama murid sekolah, auditorium ini memiliki kapasitas 1200 orang, dengan perabot yang khusus menempatkan siswa tunanetra pada lokasi bangku paling depan, konsep auditorium sendiri adalah optimalisasi pencahayaan alami pada area panggungnya, menggunakan material yang transparan pada area panggung dengan intensitas cahaya yang tergradasi sehingga fokus tunanetra *low vision* untuk selain mendengarkan suara dari pertunjukkan mereka masih menggunakan sisa penglihatan pula



Gambar 6.22 Denah Auditorium

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Untuk interior pada bangunan ini secara garis besar desain menggunakan material yang lebih natural, untuk memunculkan kekhasan dalam bau material pula, pada interior material kayu berperan sangat besar, selain sebagai material yang menimbulkan kehangatan dalam kulit, kayu mampu sebagai difaksi akustik pada interior bangunan.



Cahaya sebagai titik fokus pada panggung

Gambar 6.23 Interior Auditorium

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Desain fasad pada auditorium ini lebih didominasi material beton ekspose pada dindingnya, dengan penutup atap menggunakan metal deck dan rangka space frame.

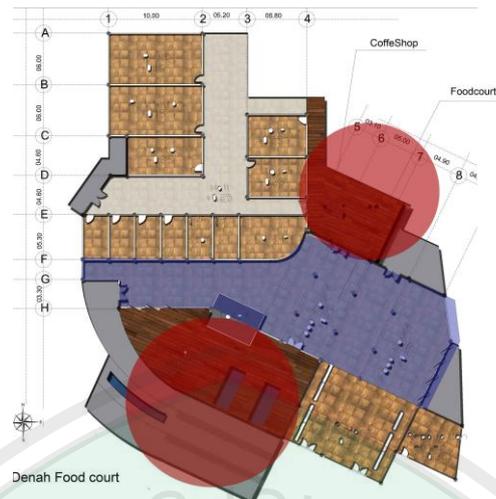


Gambar 6.24 Tampak dan Perspektif Auditorium

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.5.3. Food court

Untuk menambah minat pengunjung ditambah dengan kebiasaan musisi pada umumnya yang memiliki kebiasaan untuk berkumpul bersama dengan meminum kopi, pada sekolah music ini memiliki fungsi penunjang foodcourt dan Coffe shop, Konsep desain dari *foodcourt* dan *coffe shop* adalah memaksimalkan panca indera pada nodes berupa air , karena air merupakan unsur alam yang menyenangkan sehingga ketenangan diharapkan hadir melalui *waterfall artifisial* , dari air mancur buatan dengan tekanan yang berbeda sehingga menimbulkan gemericik yang berbeda pula mampu digunakan sebagai penanda dari sebuah alur sirkulasi pada tunanetra ketika mengakses foodcourt.



Gambar 6.25 Denah Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Denah food court ini terdiri dari 2 ruang utama, yaitu ruang makan (*Foodcourt*), dan ruang santai (*Coffe shop*), dan juga terdapat ruang reparasi alat music dan music mart yang berfungsi sebagai tempat untuk jual alat musik



Gambar 6.26 Tampak Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Untuk atap foodcourt menggunakan rangka baja ringan dengan penutup atap zincalum sehingga mampu menghasilkan bentukan atap yang lebih flexible pula tetapi memiliki ciri khas yang berbeda dari atap bangunan yang lain, dari segi arsitektural bagi tunanetra keunikan dari sebuah atap juga mampu mereka tangkap sebagai konsep baru dari setiap bangunan yang menjadi signaged tetapi tidak lebih dari radius 20 kaki.



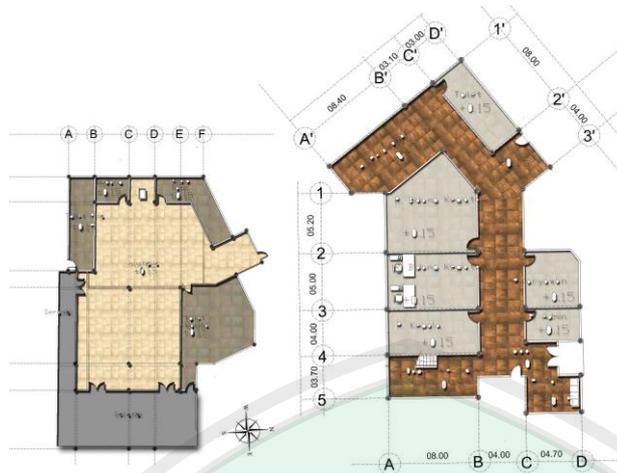
Gambar 6.27 Perspektif Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Dalam interior maupun eksterior suasana natural dengan memaksimalkan unsur air pada bangunan ini dihadirkan seperti pada gambar yang akan mengarahkan persepsi pengunjung untuk pertama kali ketika masuk dalam bangunan dengan kesan kuat terhadap elemen air sebagai penyejuk suasana foodcourt.

6.5.4. Musholla dan Kantor

Musholla diperlukan sebagai tempat ibadah pada tapak ini, dikarenakan masjid sudah terdapat pada area belakang tapak, maka perancangan musholla ini tidak memiliki kapasitas yang terlalu lebar, musholla berdekatan dengan kantor administrasi langsung yang berada diantara auditorium dan sekolah untuk memudahkan akses setiap pengunjung, juga untuk memudahkan pengelolaan pada bangunan.



Gambar 6.28 Denah Musholla dan Kantor

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Musholla pada bangunan ini hanya terdiri satu lantai, sedangkan untuk kantor administrasi terdapat dua lantai, untuk lantai atas atap dibiarkan terbuka dengan tanaman rambat yang melingkari baja ringan yang berdiri tepat diatas *fiberglass* yang bertujuan memberikan kesan santai dalam bekerja, sedangkan untuk musholla sendiri aksentuasi cahaya digunakan melalui bukaan pada atap kayu.



Gambar 6.29 Interior Musholla dan kantor

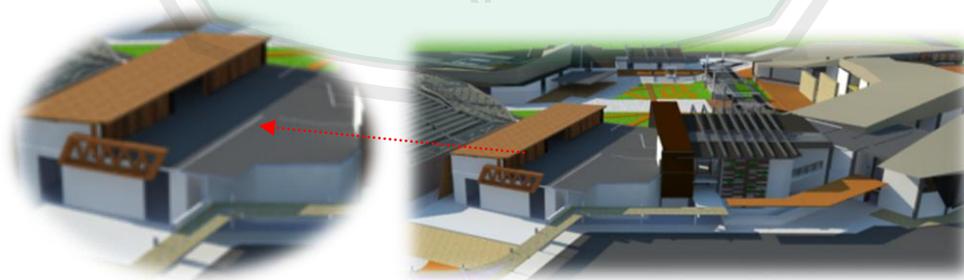
Sumber: Hasil Rancangan, 2014



Gambar 6.30 Tampak Musholla dan Kantor

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Untuk perancangan musholla sendiri mengoptimalkan dari material berupa beton, dan kayu agar memberikan kesan sederhana pada bangunan dan tentunya tekstur lantai dan dinding pada bangunan ini juga tetap diperhatikan bagu tunanetra, di depan musholla banyak ditanami pohon keres dan manga yang bertujuan agar sinar matahari sedikit redup untuk masuk ke dalam bangunan pada suatu waktu, ketika sinar matahari sendiri sedikit masuk karena pengaruh pohon pada atap ,dan akan membentuk bayangan hasil bukaan pada lantai musholla tepat pada pintu masuk sehingga ketika pengguna masuk akan memiliki konsep yang kuat terhadap musholla.



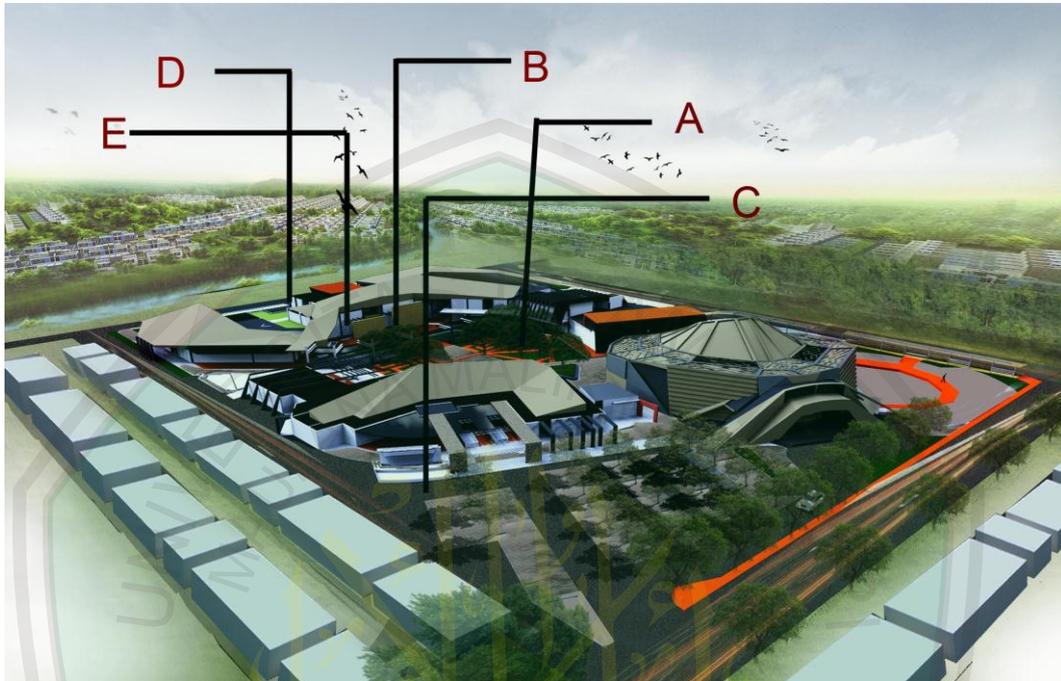
Gambar 6.31 Perspektif Musholla dan Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.6. Hasil Rancangan Eksterior dan Interior

6.6.1. Eksterior

Pada Eksterior Sekolah Musik Tunanetra ini



Gambar 6.32 Detail Eksterior

Sumber: Hasil Rancangan, 2014



A. Taman (Ruang Komunal)

Desain taman yang memiliki fungsi sebagai tempat untuk bersosialisasi ini didominasi berbagai macam tumbuhan pewangi seperti bunga melati dan mawar, bunga lavender, pohon cempaka dan kamboja.



B. Amphiteater

Untuk amphitheater sendiri diberikan kemudahan akses berupa reiling yang dikombinasikan oleh tanaman dengan bau *aromatherapy*.



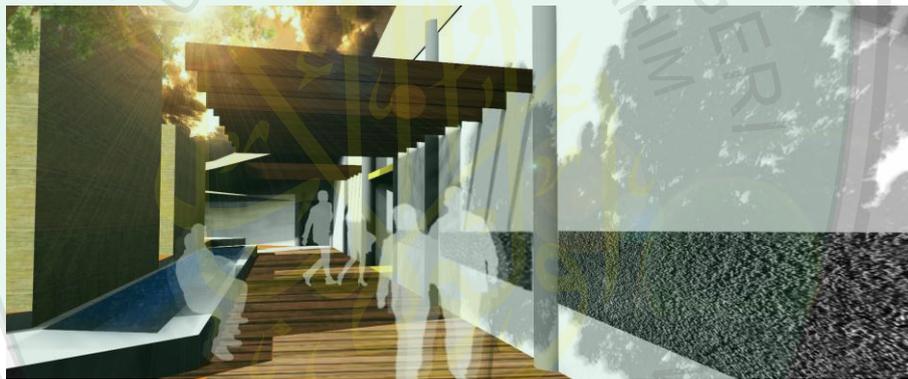
C. Akses menuju foodcourt

Waterfall artifisial diletakkan pada eksterior sebagai pemberi kesan menyejukkan pada foodcourt dan juga sebagai penanda bagi tunanetra.



D. Gathering lantai 2

Pergola dan batas material yang berbeda pada gathering sebagai penanda teritori zona aman pada lantai 2 roof garden.

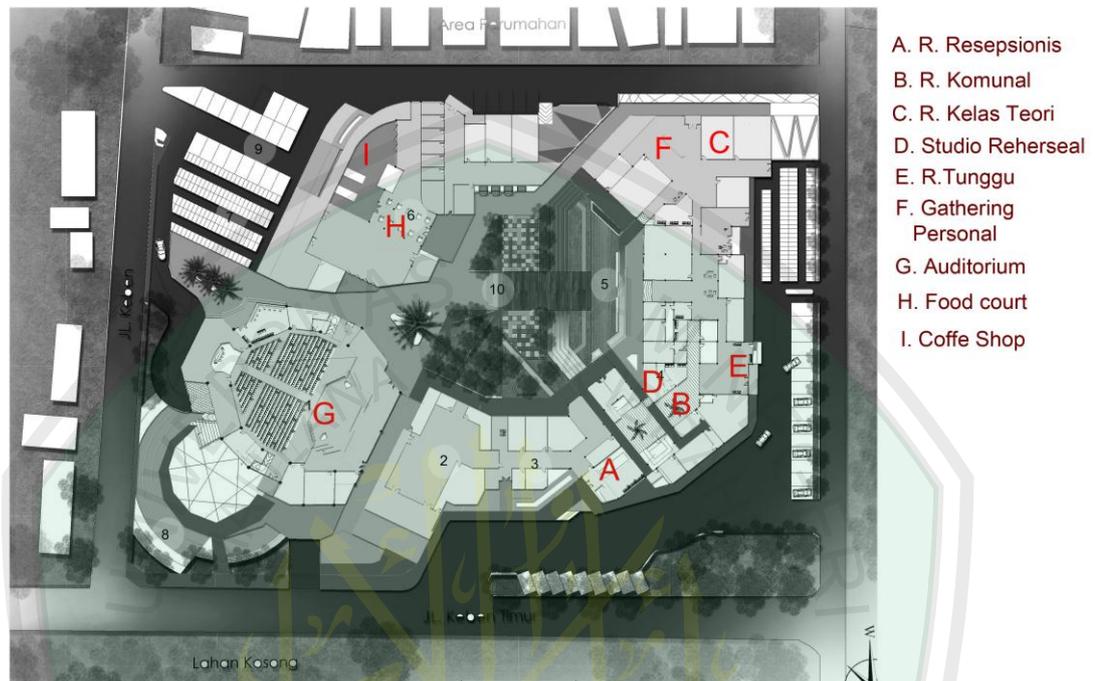


E. Akses luar bangunan

Akses diluar bangunan, dibelakang panggung juga diberikan perbedaan tekstur pada dinding, material kayu pada lantai, dan signaged berupa kolom.

6.6.2. Interior

Penguatan panca indera akan dimunculkan lebih pada ruang dalam/ Interior dan akan lebih mengkaji pada interior sekolah karena bangunan ini lebih dikhususkan untuk tunanetra. Adapun ruang-ruang yang akan dibahas antara lain :



Gambar 6.33 Spot area Interior pada tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2014



A. Ruang Resepsionis

Memasuki ruang awal pada sekolah, ruang resepsionis dengan akses berupa akrilik



B. Ruang Komunal/ Gathering

Berfungsi sebagai ruang yang digunakan untuk kebersamaan pada sekolah, terbuka dan bersifat publik



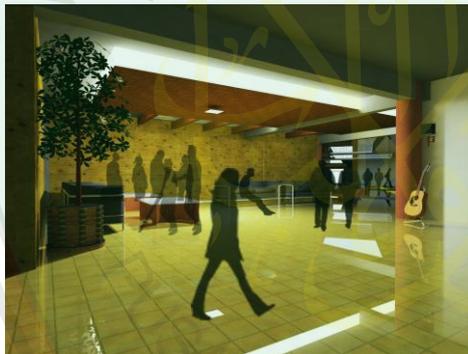
C. R. Kelas

Memiliki kapasitas 20 orang, low vision berada pada area depan, dan perabot untuk orientasi dan mobilisasi tetap harus ada



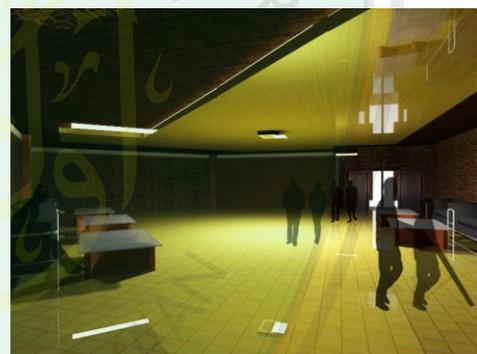
D. Studio Reherseal

Studio dengan satu warna kontras pada plafon, dan material kayu dan granit untuk membedakan



E. R. Tunggu

Desain ruang tunggu untuk menunggu tunanetra beraktivitas ,tetap memiliki satu warna kontras.



F. R. Personal

Ruang yang berfungsi untuk memberikan space pada tunanetra karena kecenderungan mereka yang labil dan merasa curiga pada orang lain pada suatu waktu



G. Auditorium

Auditorium dengan skylight diatas panggung sebagai tempat masuk cahaya sehingga penglihatan untuk low vision sehingga penglihatan untuk low vision terbantu ketika melihat pertunjukkan

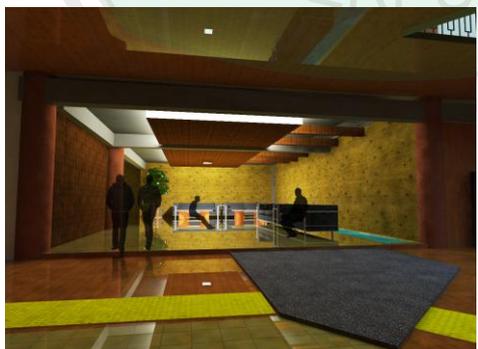
H. Foodcourt

Akses pada foodcourt untuk tunanetra lebih lurus dan tidak berbelok , yang mengarahkan langsung dari satu pintu ke pintu lain



H. Coffe Shop

Pada coffe shop ini sirkulasi tunanetra lebih di khususkan berdekatan dengan air mancur dan aksesnya menuju ke lokasi dibantu dengan dinding acian kasar



I. Akses pada belokan

Sepanjang jalan tactile paving tetap ada pada sekolah ini, sedangkan akses pada belokan diberikan material granit

6.7. Hasil Rancangan Struktur

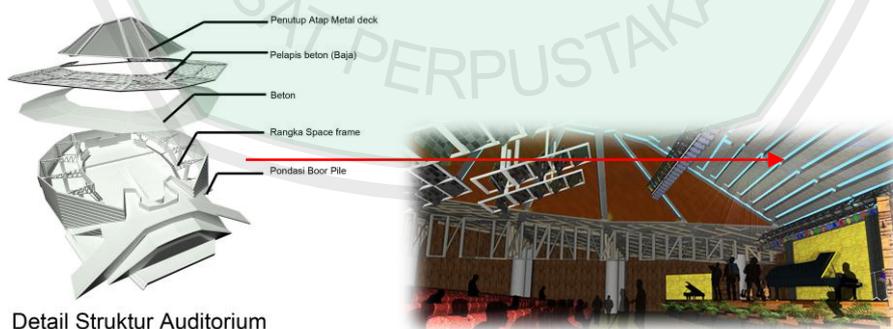
Struktur pada bangunan Sekolah ini menggunakan zyncalum yang merupakan material yang mampu dibentuk sesuai dengan desain, karena desain atap yang lebih halus dan tidak berbahaya bagi tunanetra, material ini sangat cocok diterapkan pada sekolah musik.



Gambar 6.34 Detail Struktur Sekolah

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Pada Auditorium atap yang digunakan adalah atap metal deck, sangat ringan dan memilk beban mati yang lebih kecil , dikobinasikan sky light pada area atas panggung yang memberikan aksentuasi cahaya dan berguna sebagai titik fokus tunanetra ketika melihat pertunjukkan.

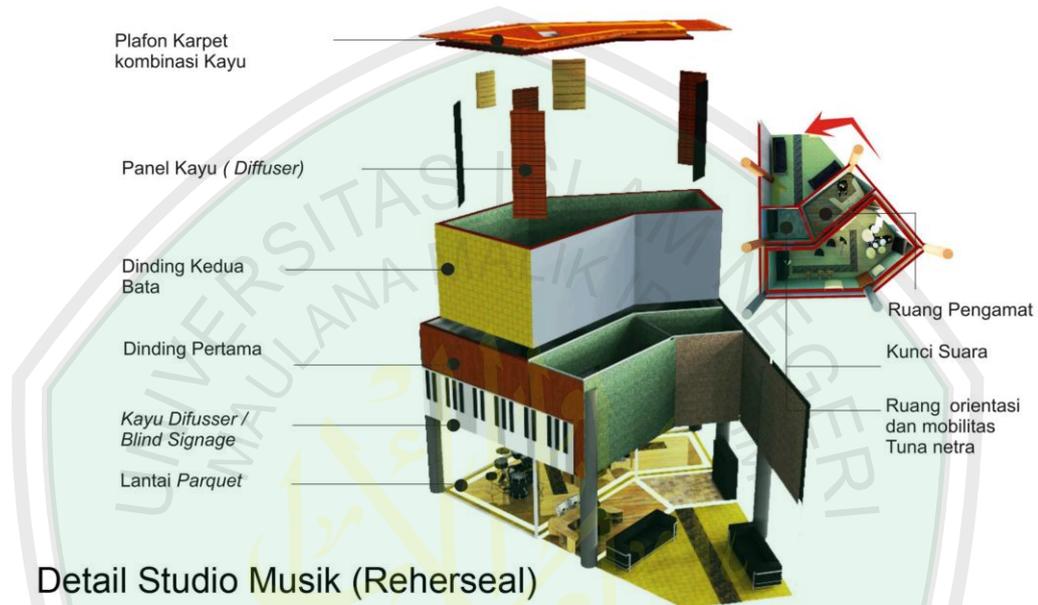


Gambar 6.35 Detail Struktur Auditorium

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.8 Hasil Rancangan Akustik

Akustik pada studio musik ini menggunakan material yang bersifat tidak membahayakan tunanetra, bersifat tidak mudah kotor, karpet lebih dipilih daripada wadah telur karena lebih bersifat memiliki permukaan halus begitupun lantai , akustik yang dipilih adalah parquet karena lebih terasa hangat di kaki.



Gambar 6.36 Detail Akustik

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Kayu diffuser juga digunakan pada dinding fasad luar studio yang memiliki fungsi sebagai signaged tunanetra yang memberikan kemudahan ketika mengenali perjalanan mereka menuju studio music itu sendiri.

6.9 Hasil Rancangan terhadap Material

6.9.1 Lantai

Lantai berfungsi sebagai pembatas sekaligus sebagai penghubung ruang . Untuk tunanetra material, warna, elevasi, tekstur lantai sangat berpengaruh untuk kegiatan mobilitas. Tekstur lantai bisa digunakan sebagai penunjuk arah melalui indera peraba kaki atau tongkat penunjuk arah

A. Tactile Paving



Gambar 6.37 Detail tactile paving

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Pada setiap lantai yang memiliki akses tunanetra selalu diberikan tactile paving, yang berguna untuk dirasakan oleh indera pada kaki, dimana kaki berperan erat kaitannya ketika berakses / berpindah , dan tactile paving yang sudah sesuai dengan standart memiliki tekstur sedikit tonjolan agar memudahkan church/ tongkat untuk merasakan, dengan warnanya yang kuning agar terlihat sedikit kontras sehingga memudahkan tunanetra menangkap obyek.

B. Lantai yang tidak licin, tidak berlubang



Gambar 6.38 Detail lantai paving

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Pada ruang komunal lantai yang digunakan adalah jenis lantai yang tidak licin dan tidak berlubang yang nantinya bisa menjebak ketika tunanetra berjalan, karena kecenderungan tunanetra yang susah untuk berorientasi dan mobilitas, pemilihan material paving karena juga memiliki lokasi yang sering terkena cahaya matahari sehingga paving yang tentunya lebih tahan lama.

C. Lantai pada belokan



Gambar 6.39 Detail granit

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Lantai pada belokan memiliki perbedaan dari segi tekstur dan warna daripada tactile paving, ini mampu digunakan sebagai penanda ketika tunanetra berbelok pada spot tertentu. Material granit sendiri digunakan karena teksturnya yang kasar dan warnanya yang hitam.

D. Lantai penyerap suara



Gambar 6.40 Detail karpet

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Pada ruang kelas yang memiliki frekuensi ketenangan yang lebih besar, maka material lantai yang harus digunakan adalah material dengan bahan dasar yang mampu menyerap bunyi, material yang cocok untuk ruang ini adalah material karpet.

E. Corduroy Hazard warning surface



Gambar 6.41 Detail *Corduroy hazard warning surface*

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Corduroy hazard warning surface yang sesuai dengan standart yang sudah ditentukan pada fasilitas tunanetra diterapkan khusus pada area yang memiliki ketinggian yang mendadak, pada gambar contohnya, dengan huruf braille yang menandakan peringatan diharapkan tunanetra mampu mengenali perbedaan ketinggian yang menjadi kendala mereka dalam berjalan.

F. Lantai penanda pada studio



Gambar 6.42 Detail parquet

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Lantai pada studio dterapkan dua kategori, sebagai akses dan sebagai penyerap suara, pada akses diterapkan material kayu dengan warna berbeda

yaitu warna coklat tua, sedangkan material dengan warna sedikit cerah pada area non sirkulasi utama, perbedaan sendiri digunakan bertujuan agar memberikan kemandirian bagi tunanetra ketika berada pada studio.

6.9.2. Dinding

Dinding pada bangunan sekolah ini harus mudah pemeliharaannya, karena akan sering disentuh oleh tunanetra, dan tentunya harus diberikan elemen-elemen petunjuk yang akan memudahkan tunanetra.

A. Dinding pada ruang Komunal



Gambar 6.43 Detail kayu

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Dinding pada ruang komunal digunakan adalah material yang tidak mudah kotor dan mudah perawatannya, material yang digunakan adalah kayu. Kayu sendiri di bentuk menyerupai piano sehingga nantinya bisa digunakan sebagai penanda ketika tunanetra berjalan pada ruang komunal.

B. Dinding pada fasad Musholla





Gambar 6.44 Detail fasad aromatherapy

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Dinding pada fasad musholla diberikan tanaman rambat yang memiliki wangi-wangian tetapi sesuai dengan karakter pejalan kaki, tidak terlalu wangi karena ini merupakan area transisi dari ruang sosial menuju musholla. Tanaman rambat ini nantinya berfungsi sebagai signaged indera penciuman agar tunanetra mampu mengenali lingkungan.

C. Dinding pada akses luar bangunan

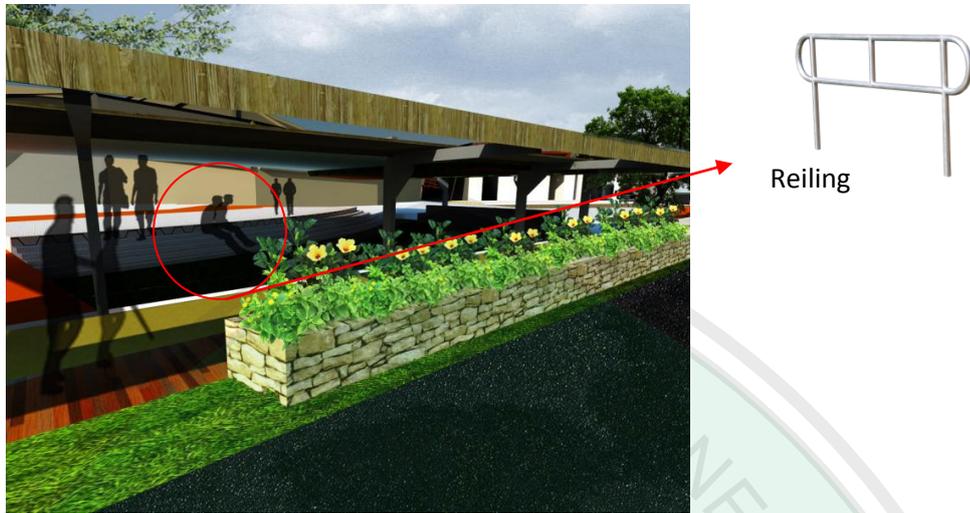


Gambar 6.45 Detail beton tanpa acian

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Dinding pada akses tunanetra memiliki tekstur yang mudah dikenali, dengan dinding beton tanpa acian mampu digunakan rabaan ketika berjalan,

D. Dinding selasar



Gambar 6.46 Detail reling

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Pada selasar , dinding yang digunakan adalah dinding yang mampu membantu perjalanan dengan memaksimalkan kinerja pada indera, seperti : indera penciuman, yang diwujudkan dengan tanaman aromatherapy, kemudian dibantu reiling pada sisi sebelah kiri

6.9.3 Plafon

Plafon pada bangunan sekolah music ini juga sangat diperhatikan, dari segi desain, dari warna dan dari pencahayaan sehingga nanti bisa ditangkap baik

oleh indera tunanetra, plafon juga harus memiliki ketinggian 2,7-3 meter berdasarkan peraturan ortopedagogik tunanetra yang bertujuan agar pengguna tidak terlalu mengangkat kepala ketika berada dalam bangunan.

A. Plafon pada ruang kelas

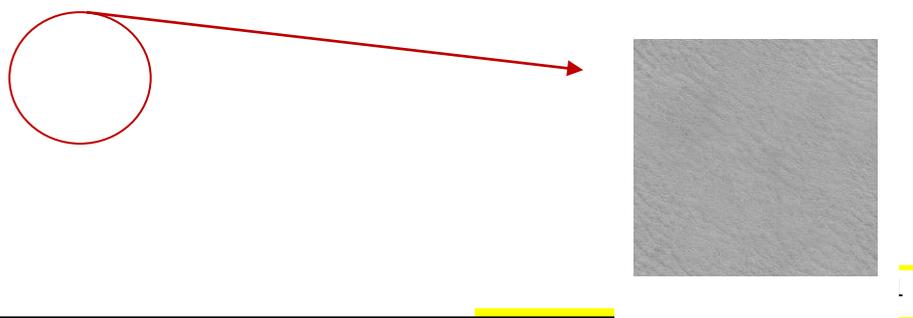


Gambar 6.47 Detail plafon

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Plafon yang digunakan pada ruang kelas hanya digunakan plafon satu warna dengan warnaa kontras, warna kuning digunakan agar tunanetra tidak bingung dengan multi color, dan bila menggunakan satu warna kontras bisa membantu ke fokusn mereka dalam belajar.

B. Plafon sebagai *signaged*





Gambar 6.48 Detail plafon sebagai *signaged*

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Pada titik mereka masuk bangunan, tunanetra low vision, yang memiliki penglihatan sedikitnya 10 derajat dari titik fiksasi, mereka masih mampu memfokuskan pada titik-titik tertentu obyek yang mereka tangkap, diberikan material galvalum pada plafon dengan warna yang kontras agar tunanetra mampu menangkap dengan daya lihat mereka yang tersisa.

C. Sky Light pada Auditorium



Gambar 6.49 Detail *skylight*

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

Material pada auditorium digunakan sky light yang berpola pada panggung yang berfungsi untuk menghasilkan aksentuasi cahaya pada panggung, sehingga diharapkan mampu memberikan titik fiksasi bagi tunanetra ketika melihat sebuah pertunjukkan.

6.10. Hasil Rancangan Utilitas

6.10.1. Utilitas air bersih

Sumber air bersih utama menggunakan PDAM, dari PDAM air dialirkan melalui bak penampungan tendon utama, kemudian didistribusikan melalui tendon atas pada setiap bangunan untuk kemudian dialirkan menuju ruang yang membutuhkan air bersih, terdapat pula sumur bor sebagai antisipasi kekurangan air pada lahan.



Gambar 6.50 Utilitas air bersih

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.10.2. Utilitas Air Kotor

Air kotor dibedakan menjadi dua, black water dan grey water, untuk black water disalurkan melalui septic tank kemudian menuju sumur resapan, sedangkan

untuk gray water (air kotor cair) langsung menuju ke sumur resapan.

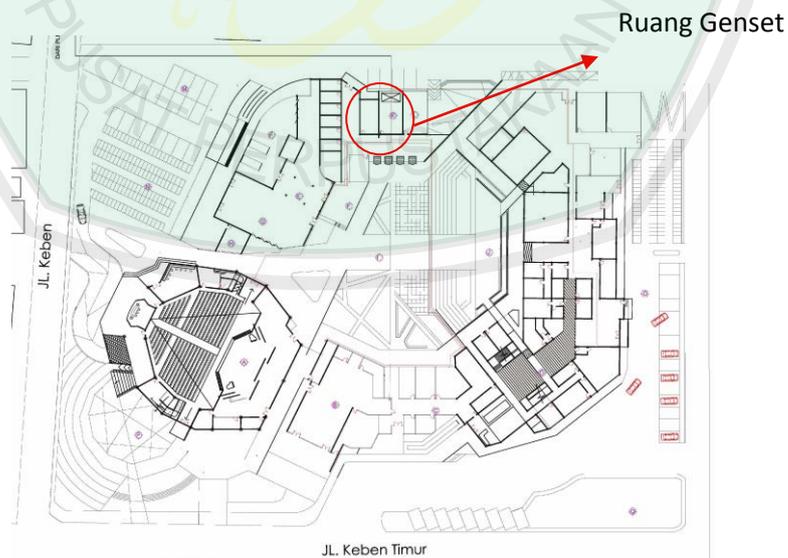


Gambar 6.51 Utilitas air kotor

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.10.3 Utilitas listrik

Untuk aliran listrik pada bangunan Sumber dari listrik adalah menggunakan PLN, pada saat padam ada genset sebagai cadangan listrik utamanya digunakan pada saat pertunjukkan dan kegiatan latihan musik.



Gambar 6.52 Utilitas Listrik

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.10.4 Utilitas AC

Sistem Ac sangat diperlukan pada bangunan khususnya yang memiliki akustik kuat, agar suara tidak keluar , maka bangunan menggunakan AC , penempatan ac sendiri berada diatas plafond an juga pada studio music pada dinding bangunan

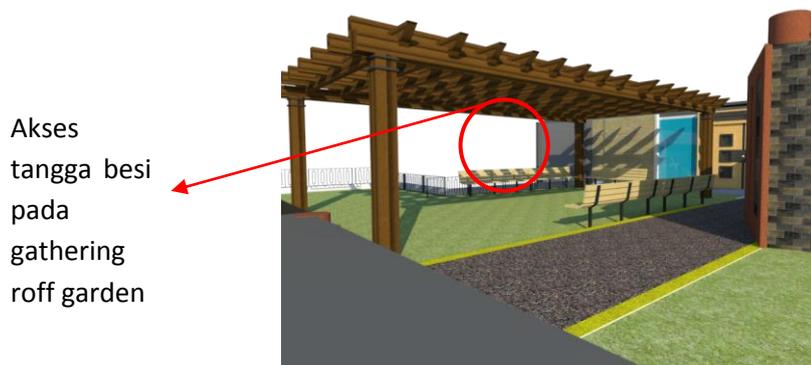


Gambar 6.53 Detail AC pada studio

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.10.5 Utilitas Penyelamatan kebakaran

Akses yang digunakan pada tunanetra ketika ada kebakaran adalah salah satunya menggunakan tangga besi pada amphitheater, hal ini karena ruang gathering sangat jauh dari tangga dan ramp utama.



Gambar 6.54 Akses tangga pada *Gathering*

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.10.7 Sistem pembuangan sampah

Menggunakan troli sampah per massa bangunan, dan penempatan tempat sampah pada area sirkulasi pengunjung waktu-waktu tertentu pada daerah yang letaknya sama setiap ruang , agar tidak menyulitkan tunanetra.



Gambar 6.55 spot troli sampah pada Taman

Sumber: Hasil Rancangan, 2014

6.11 Integrasi Keislaman

A. Saling Tolong Menolong

Pada bangunan ini fungsi utama adalah sebagai sarana untuk membantu tunanetra , dengan penerapan optimalisasi panca indera dari tema yang digunakan diharapkan tunanetra mampu menjadi pribadi yang mandiri. Diwujudkan dalam berbagai solusi desain yang mana semua mengacu pada kecenderungan tunanetra.

B. Menuntut Ilmu

Desain Sekolah yang lebih menitik beratkan pada sekolah dari pertunjukkan, mengindikasikan bahwa menuntut ilmu lebih dipentingkan dari kegiatan yang lain

C. Peduli terhadap sesama(kaum yang tak berdaya)

Dalam setiap ruang dihadirkan akses yang memudahkan tunanetra , melalui detail perancangan atap , dinding yang membantu mereka beraktivitas.

D. Memaksimalkan Potensi dalam diri

Memaksimalkan potensi dari pengguna, dimana manusia merupakan makhluk yang paling sempurna, dalam perancangan ini terdapat 3 fungsi utama, area sosial, area pertunjukkan dan area pendidikan dimana ketiga fungsi utama itu bertujuan kuat untuk memaksimalkan potensi individu.