

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1. Hasil Perancangan Tapak

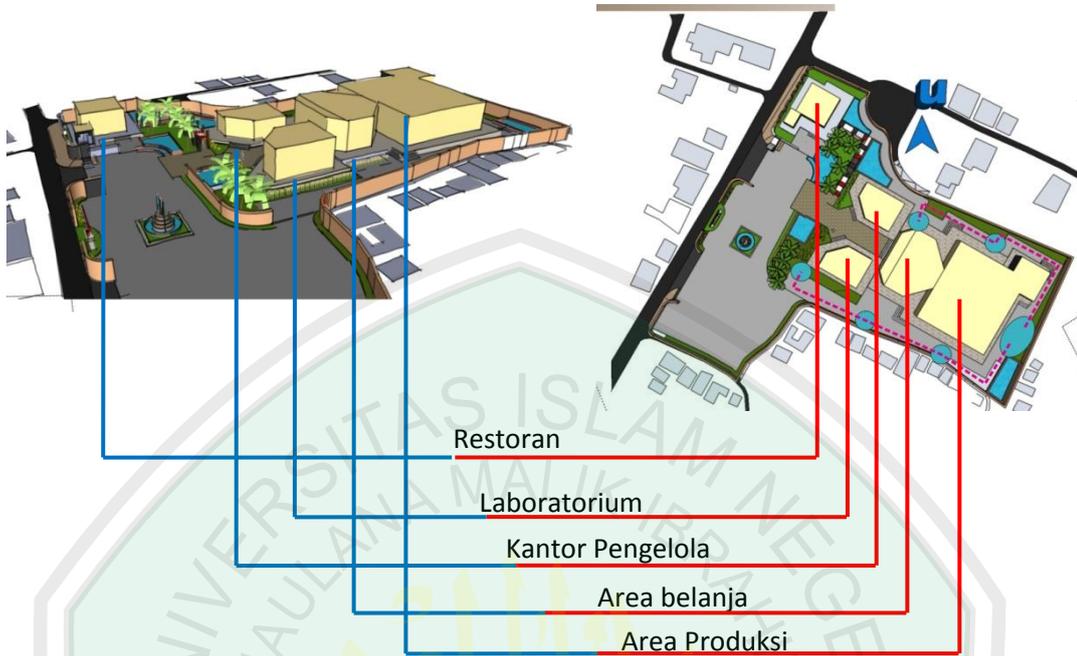
6.1.1 Hasil Perancangan Tata Masa dalam tapak

Pada Perancangan Pusat Industri Jajanan di Sanan Kota Malang ini mengambil objek Candi Jawa Timur (cagar budaya) sebagai rujukannya, untuk dianalisis menggunakan tema *Reinvigorating Tradition*. *Reinvigorating Tradition* yakni menghadirkan kembali suasana tradisional pada suatu bangunan baru. Pada perancangan ini akan mengadopsi dari segi bentuk denah, gaya fasad, material atau konstruksinya, estetika yang digunakan berupa teknik ukiran sebagai bagian dari bangunan dengan modifikasi minimalis untuk menghadirkan suasana candi.

Dalam menerapkan tema *Reinvigorating Tradition* Candi Jawa Timur, bentuk dan tata masa pada Perancangan Pusat Industri Jajanan di Sanan Kota Malang tetap memperhatikan konsep dasar dari pusat industri dan wisata belanja sehingga menghasilkan bentuk dan tata masa yang kreatif, edukatif, menghadirkan suasana tradisional dan merespon kenyamanan user baik pengelola maupun pengunjung.

Berikut merupakan hasil perkembangan perancangan bentuk dan tata masa Perancangan Pusat Industri Jajanan di Sanan Kota Malang :

Konsep (Bab V)



Gambar 6.1 Konsep Desain Perletakan Masa Kawasan
(Sumber: HasilDesain. 2013)

Hasil desain



Gambar 6.2 Desain perkembangan perletakan masa kawasan
(Sumber: HasilDesain. 2013)

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa terjadi perubahan desain, yakni tatanan masa pada area belanja, laboratorium, dan kantor pengelola. Dengan pertimbangan tata massa sebagai berikut:

- Area produksi diposisikan paling belakang karena mengadopsi dari tatanan massa candi Jawa Timur yakni candi utama terletak paling belakang. Sedangkan pada Pusat Industri Jajanan ini salah satu ruang utamanya yakni area produksi sehingga terletak di belakang. Selain itu karena sebagai area produksi yang memiliki intensitas kegiatan paling banyak, menimbulkan intensitas kebisingan yang lebih, sehingga ditempatkan paling belakang, agar pengunjung dan pengelola sama-sama merasa nyaman.
- Area Belanja (showroom) berada di depan kanan area produksi, karena merupakan area utama setelah area produksi. Posisi area belanja memang sengaja berdekatan dengan area produksi karena untuk memudahkan pengelola dalam pengiriman barang produksi dan menjadikan satu zoning dengan area produksi.
- Restoran di area depan tapak karena sebagai tujuan terakhir pengunjung dan memudahkan pengunjung yang sekedar ingin makan-makan di restoran.
- Kantor Pengelola berada di antara musholla, laboratorium, dan showroom agar dapat secara langsung mengawasi beberapa titik tertentu.
- Laboratorium diposisikan di depan kiri area produksi untuk memudahkan pengelola dalam mengambil sampel tempe untuk diteliti.

- Musholla berada di depan agar semua user dapat mengakses area ini dengan mudah untuk beribadah.
- Lobby di area terdepan dari tapak sebagai area penerima user dan dapat diakses dengan mudah.

6.1.2 Hasil Perancangan Sirkulasi dalam tapak

Konsep sirkulasi dalam tapak yang diterapkan pada Perancangan Pusat Industri Jajanan di Sanan Kota Malang menggunakan pola sirkulasi linier. Pola sirkulasi ini diambil berdasarkan pola sirkulasi yang ada pada Candi Jawa Timur namun tetap disesuaikan dengan prinsip-prinsip yang ada pada Pusat Jajanan, sehingga desain perancangan akan tetap menyatu.



Keterangan:

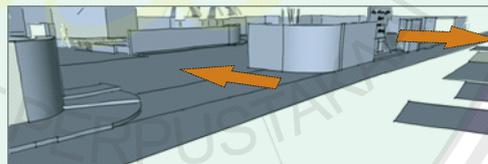
- : Jalur pejalan kaki
- : Jalur kendaraan bermotor
- : Jalur pejalan kaki dan kendaraan bermotor

Gambar 6.3 Konsep sirkulasi
(Sumber: Hasil Analisis. 2013)

Keterangan:

- Garis warna merah merupakan jalur pejalan kaki bagi pengunjung dan pengelola memasuki bangunan di dalam tapak dengan melalui gerbang entrance.
- Garis warna biru adalah jalur kendaraan pickup dan truk masuk melalui entrance dan langsung menuju ke belakang untuk tujuan ke arah *loading dock* dan mengambil limbah yang sudah ramah lingkungan.
- Garis warna kuning merupakan jalur bagi pejalan kaki dan kendaraan bermotor menuju keluar tapak (gerbang keluar) setelah selesai berkunjung ke pusat jajanan.

Entrance pada bagian depan diberi gapura dengan desain percampuran berupa kubus bertumpuk, sebagai pertanda akses utama untuk masuk ke dalam area Pusat Industri Jajanan. Adanya gerbang yang didesain demikian rupa, agar pengunjung dapat langsung merasakan suasana percampuran pada bangunan tersebut.



Gambar
(Sumber:

Gerbang menghadap ke sebelah barat

6.4 Desain sirkulasi entrance
Hasil Desain. 2013)



Gambar 6.5: Desain Sirkulasi Kawasan
(Sumber: Hasil Desain. 2013)

Keterangan Gambar:

- Garis Kuning merupakan area sirkulasi bagi kendaraan yang mengangkut limbah, sebagai jalur pengiriman barang ke loading dock, serta jalur keluar masuk pengelola.

- Garis Merah merupakan jalur sirkulasi dalam tapak bagi pejalan kaki yang digunakan untuk menuju ke setiap massa.
- Garis Biru merupakan jalur sirkulasi di dalam tapak bagi pejalan kaki dan kendaraan bermotor yang menuju parkir dan keluar dari tapak.
- Garis Abu-abu adalah trotoar, area sirkulasi di luar tapak yang digunakan untuk pejalan kaki menuju ke tapak, agar tidak menimbulkan kemacetan.
- Kotak warna ungu sebagai entrance masuk bagi pejalan kaki dan pengendara motor.
- Kotak warna orange sebagai pintu keluar bagi pejalan kaki atau pengendara motor.

6.2. Hasilperancanganpada Tata Bangunan

6.2.1. BentukdanTampilanBangunan

Hasilperancanganberdasarkan Reinvigorating Candi Jawa Timuryang telah di paparkan di atas. Adapun penerapan dari konsep rancangan kedalam bentuk dan tampilan bangunan memperhatikan dua ide dasar pemikiran di atas, yang berhubungan dengan kenyamanan pengguna.

6.2.1.1. Bentuk dan Tampilan Eksterior

Dalam perancangan ini, bentuk Pusat Jajanan mengacu pada Candi Jawa Timur, namun tidak serta merta sama persis dengan segala yang ada pada candi, karena fungsinya yang berbeda.



Gambar 6.6:DesainBentuk dan Tampilan Kawasan

(Sumber: HasilDesain. 2013)



Bentuk bangunan yang terdiri dari Atap (adopsi dari kepala candi), dinding (tubuh candi), dan Teras (sebagai kaki candi) dengan pengolahan bentuk lebih modern.

Gambar 6.7:Desainbentuk bangunan

(Sumber: HasilDesain. 2013)

1. Atap



Tampilan atap mengadopsi dari bentukan candi yakni menggunakan atap berbentuk limasan bertumpuk semakin ke atas

semakin mengecil. Atap limasan pada rancangan ini memiliki 2 tingkat atap. Dengan material penutup genteng. Pada bagian bawah atap dibuat miring dan lebar sebagai bagian dari dinding untuk memperkuat kesan segitiga seperti yang

terdapat pada candi. pada perancangan pusat industri jajanan ini juga mengkombinasikan atap dak yang diletakkan berada dibawah atap limasan, sehingga kombinasi dua atap ini akan mempengaruhi bentuk fasad yang lebih menarik.

2. Dinding



Dinding pada bangunan ini menggunakan dinding bermaterial batu bata biasa

dengan lapis penutup cor dan dicat, serta dikombinasikan dengan material batu bata alam dan batu bata merah ekspos.

Ketinggian dinding setiap bangunan juga berbeda yakni:

Tabel 6.1: Ukuran ketinggian dinding

Nama ruang	Ketinggian dinding (meter)
Ruang Produksi	6 meter
Ruang showroom	5 meter
R. laboratorium & kantor pengelola	4 meter
Restoran & lobby	4 meter

(Sumber: HasilDesain. 2013)

Ada bagian dari bangunan yang didesain terbuka, misalkan pada ruang lobi yang terdapat ruang audio, ruang ini didesain terbuka dengan permainan kisi-kisi agar user yang ada di sekitar ruang audio tetap bisa melihat dari luar.



Gambar 6.8: Desaintampilan bangunan
(Sumber: HasilDesain. 2013)

3. Teras (Undakan)

Teras pada bangunan ini menerapkan permainan ketinggian, sehingga teras dibuat meninggi seperti undakan. Teras (undakan) per massa bangunan berbeda-beda yakni:

Tabel 6.2: Ukuran ketinggian ruang

Nama Ruang	Tinggi Teras (undakan)
Ruang Produksi	1,5 meter
Ruang belanja (Showroom)	1 meter
R. laboratorium & kantor pengelola	1 meter
Restoran	0,5 meter
Lobi	0 meter dari permukaan tanah

(Sumber: HasilDesain. 2013)

Desain teras pada sisi ketinggiannya yakni dikombinasikan dengan ukiran yang dibuat timbul untuk memperlihatkan suasana candi.



Gambar 6.9: Desain dinding bangunan

(Sumber: HasilDesain. 2013)

4. Material



Material-material yang digunakan yakni material alam dan sebagian material modern. Material alam di sini mengadopsi dari material Candi Jawa Timur, agar suasana candi dapat terlihat pada perancangan ini. Selain itu pemanfaatan material alam dengan baik ini

juga dapat menghargai alam dan terkesan menyatu dengan alam seperti batu alam dan batu bata merah ekspos, kayu.

5. Warna

Dari segi pewarnaan, pada perancangan ini menggunakan warna alam, antara lain : coklat, hijau, merah, kuning. Warna terang dipilih agar sesuai dengan objeknya yakni pusat jajanan sehingga lebih terkesan rekreatif dan menarik.



Gambar 6.10:Warna pada dinding
(Sumber: HasilDesain. 2013)

6. View



Gambar 6.11DesainVisual bangunan pada Kawasan
(Sumber: HasilDesain. 2013)

Secara visual, masa yang terlihat pada perancangan ini semakin ke belakang semakin meninggi. Sehingga walaupun area produksi (area utama) berada dibelakang tetap bisa terlihat.

7. Tampilan bentuk

Setiap memasuki ruang *user* akan disambut oleh gapura dan permainan bentuk pada pintuk masuk. Sehingga terkesan menyambut *user* yang akan memasuki ruangan.



Gambar 6.12: Desaintampilan bentuk
(Sumber: HasilDesain. 2013)

6.2.1.2 Bentuk dan Tampilan Interior



Interior bangunan pada Perancangan Pusat Industri Jajanan di Sanan Kota Malang memiliki desain yang rekreatif dan tentunya tetap mengacu pada

Reinvigorating Tradition Candi Jawa Timur. Sehingga unsur suasana tradisional masih tetap terasa pada ruangan baik dari segi material, warna, dan lainnya.

Bentukan-bentukan atau ornamen-ornamen di dalam ruangan ini semua berfungsi. Misalnya kolom yang ada pada interior ruang belanja difungsikan sebagai rak jajanan.



Gambar 6.13: Desain Interior restoran (atas) dan showroom (bawah)

(Sumber: HasilDesain. 2013)

Warna pada interior dibuat lebih lembut dari warna eksterior, agar user lebih nyaman di dalam ruangan. Warna yang digunakan antara lain: coklat, merah, merah muda, biru, kuning. Kemudian dikombinasikan dengan material batu alam dan material pelapis kayu yang disusun secara dinamis. Dari sisi perabot juga di kombinasikan antara material modern dengan material batu alam. Sehingga masih terlihat menyatu. Dinding juga dimanfaatkan sebagai rak tempel yang disusun secara acak.

6.3. Detail Arsitektural

Detail Arsitektural dan Detail Struktural menjelaskan secara lengkap mengenai bentuk-bentuk yang terlihat unik dan berbeda dari bagian yang lainnya.



detail air mancur dan gazebo yang terletak di taman terlihat menyatu, ditambah dengan adanya penerang lampu taman.

Gambar 6.14:DesainDetail taman (air mancur dan Gazebo)
(Sumber: HasilDesain, 2013)

Detail Arsitektural air mancur yang terdapat di depan restoran dan entrance pusat jajanan, ditambah taman ruang makan luar sehingga user dapat bersantai.



Gambar 6.15Desaindetail Air macur dan tempat makan outdoor



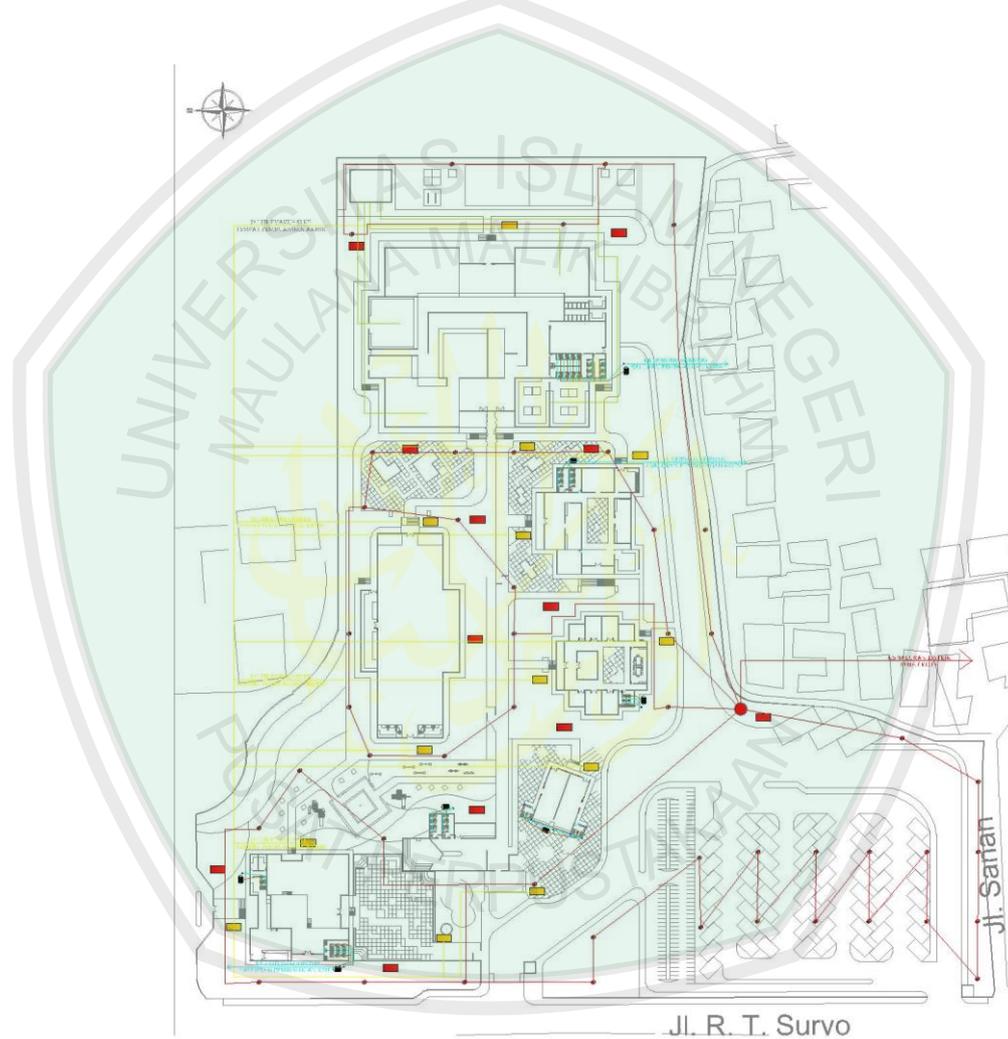
Entrance masuk ditandai dengan Gapura , mengadopsi dari candi yakni sebelum memasuki suatu area selalu melalui gapura.

Gambar 6.16:Desaindetail Gapura
(Sumber: HasilDesain, 2013)

6.4. Utilitas

6.4.1 Utilitas Pada Kawasan

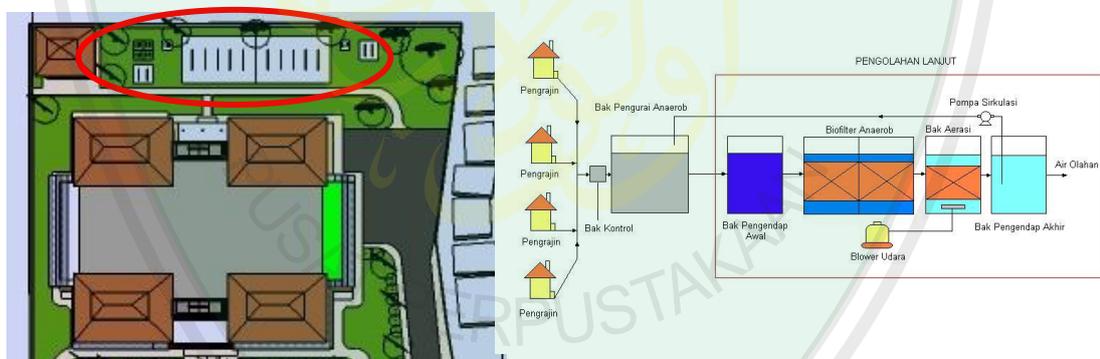
Sistem utilitas listrik pada Pusat Industri Jajanan di Sanan Kota Malang bersumber dari PLN, sedangkan Air bersih dari PDAM, serta adanya hidran pada kawasan tapak untu sebagai antisipasi kebakaran, sebagai berikut penjelasannya:



Gambar 6.17:Desain Utilitas Tapak
(Sumber: HasilDesain. 2013)

Keterangan Gambar:

- Garis warna merah merupakan alur lampu taman. Di tata acak pada titik-titik tertentu sebagai penerang taman dan penambah estetika pada tapak.
- Garis warna biru sebagai alur resapan. Di letakkan mendekati area pembuangan.
- Garis warna coklat adalah jalur kotoran menuju septictank. Septictank ini di letakkan di dekat area pembuangan (WC).
- Kotak warna merah merupakan hidran yang diletakkan di halaman taman.
- Garis warna kuning menunjukkan alur menuju titik sampah (kotak berwarna kuning)
- Garis Warna hijau menunjukkan saluran ke titi-titik area pengolahan limbah.



Gambar 6.18:Desainutilitas pengolahan limbah
(Sumber: HasilDesain. 2013)



Gambar 6.19: Desain bak pengurai anaerob
(Sumber: HasilDesain. 2013)