#### **BAB VI**

#### HASIL RANCANGAN

Hasil rancangan tugas akhir ini mengacu dari tema dan konsep perancangan yang menggunakan metafora kombinasi kendang. Dalam pengertian konsep metafora kendang, perancangan akan didapat dari pendekatan sifat, nilai, karakter serta bentukan dan elemen dari kendang yang di aplikasikan sebagai unsur-unsur perancangan yaitu sebagai bahan material, struktur,bentukan massa, elemen – elemen rancangan serta pada tapak kawasan.

Kendang memiliki karakter bentuk yang bulat, lonjong dan sisi tepi yang miring. Pada karakter ini, diaplikasikan ke dalam rancangan yaitu pada denah massa bangunan yang memiliki karakter lengkung, bulat dan dinding bangunan yang miring ke luar.

Dari nilai, kendang, memiliki sifat yang sederhana, natural, bertekstur dan getaran. Kendang juga memiliki sifat berirama tanpa nada. Selain itu, nilai kendang juga bisa di lihat dari ketika orang memainkan kendang.

Sifat kesederhanaan kendang, diaplikasikan pada pemakaian bahan material seperti pemakaian kayu, bamboo, anyaman bamboo, kisi-kisi dari bamboo. Sifat sederhana memiliki kemiripan dari pengaplikasian sifat natural kendang. Dari nilai atau sifat natural kendang, diaplikasikan menjadi bahan material dari batu alam, kayu serta bamboo. Adapun struktur material dinding yang memakai bahan sisa dari kayu.

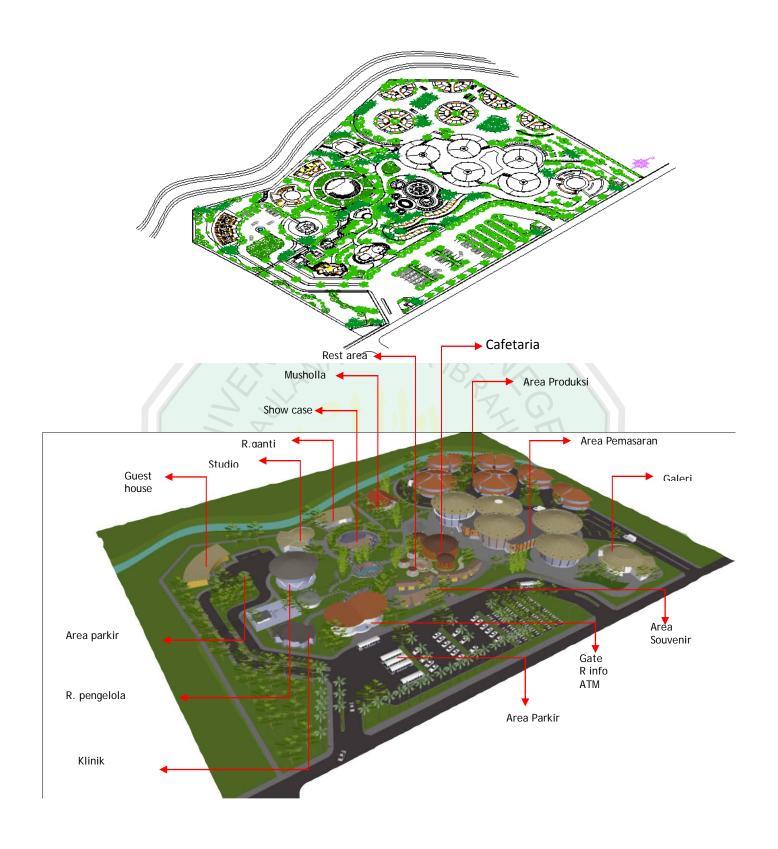
Sifat tekstur dari kendang yaitu perwujudan dari ukiran yang ada pada kendang, di aplikasikan pada pedestrian dan dinding bangunan, yaitu finishing dinding dengan acuan kasar serta pemakaian material batu alam. Dari ketiga nilai tersebut, terdapat kesinambungan pada pengaplikasian perancangan.

#### 6.1 Penerapan Pada Kawasan

Hasil rancangan pada tapak telah memunculkan bentukan tatanan massa dimana area produksi dan area pemasaran sebagai fungsi utama obyek. Fungsi sekunder yang terdiri dari ruang pertunjukan *out door*, cafeteria, galeri dan souvenir sebagai pendukung wisata pada obyek.

Pada kawasan, perletakan massa bangunan di dapat dari pertimbangan nilai ketika orang memainkan kendang, fungsi bangunan serta jalan utama. Dari nilai, pemain kendang menjadi suatu titik focus ketika pemain tersebut menampilkan skill, improvisasi memainkan kendang. Dari sini,diaplikasikan sebuah arena pertunjukkan *out door* sebagai titik tujuan pengunjung pada suatu waktu tertentu. Dalam perletakan *show case* tersebut, maka harus diletakkan pada area atau zona publik seperti rest area,galeri dan area pemasaran. Hal ini juga berkaitan pada pertimbangan fungsi bangunan. Di tinjau dari jalan utama, bangunan pemasaran dan produksi diletakkan pada ujung tapak sebagai tujuan utama sehingga para pengunjung melewati semua area public.

Ruang pertunjukan *out door* atau Show case yang berfungsi sebagai tempat pertunjukkan diletakkan di tengah tapak. Hal ini agar menjadi daya tarik tersendiri oleh para pengunjung.



Gambar 6.1 Konsep Tapak (tatanan massa)

(Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

### 6.2 Sirkulasi Pada Tapak

Sirkulasi pada tapak terdiri dari pejalan kaki dan pengguna kendaraan. Sistem sirkulasi pada tapak dengan menggunakan satu arah, yaitu jalur masuk ke tapak berbeda dengan jalur keluar tapak.

Sirkulasi di dalam tapak hanya dengan menggunakan berjalan kaki. Pengunjung yang menggunakan kendaraan hanya sampai pada area parkir. Untuk tamu dan para pengelola, sirkulasi bisa dengan menggunakan kendaraan langsung. Begitu juga pada area produksi sirkulasi dengan menggunakan kendaraan yang bertujuan mempermudah proses produksi.



Gambar 6.2 Sirkulasi Tapak

(Sumber: Hasil Rancangan, 2012)

Ket: —— Pejalan kaki

——Pengguna kendaraan



Gambar 6.3 Entrance (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



Gambar 6.4 Jalan Menuju Kantor Pengelola (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



Gambar 6.5 Pejalan Kaki (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



Gambar 6.7 Jalan Menuju Area Produksi (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

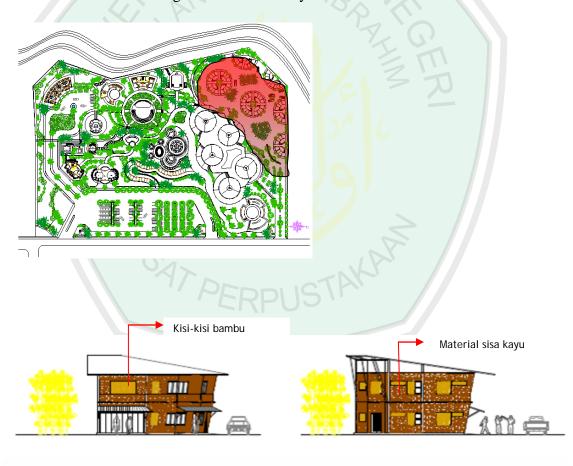
Gambar 6.6 Jalan Keluar (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

### 6.3 Spesifikasi Bangunan

#### 6.3.1 Bangunan Produksi

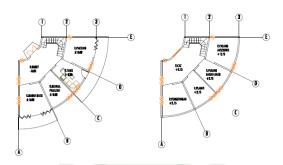
Bahan material yang digunakan pada bangunan ini yaitu dengan kayu sisa sebagai material dinding. Pemasangan sisa kayu yaitu dengan dikaitkan kawat yang berfungsi sebagai tempat pengait yang disatukan pada kolom bangunan. Selain itu juga menggunakan kisi-kisi dari ranting yang terbuat dari bambu.

Hal ini mengacu dari nilai atau sifat kendang yang memakai bahan natural dan kesederhanaan sebagai bahan materialnya.



Gambar 6.3.1 Tampak Bangunan Produksi

(Sumber: Hasil Rancangan, 2012)



Gambar 6.3.3 Denah Bangunan Produksi (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

# 6.3.2 Bangunan Pemasaran

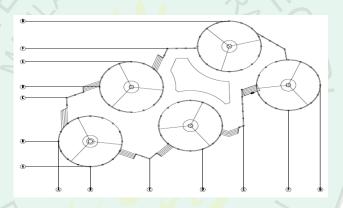
Tampilan bangunan pemasaran diambil dari karakter bentukan kendang. Ketinggian atap yang berbeda di metaforakan dari irama yang memiliki karakter berbeda. Bahan material yang digunakan dengan menggunakan papan kayu sebagai lantai, kombinasi beton, baja sebagai struktur utama.







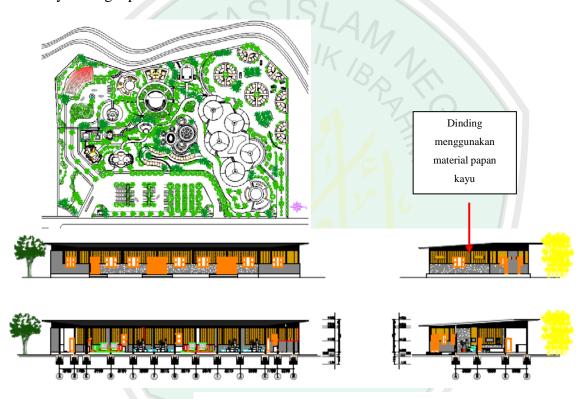
Gambar 6.3.4 Tampak Bangunan Pemasaran (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



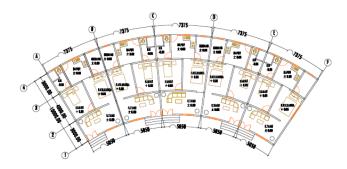
Gambar 6.3.5 Denah Bangunan Pemasaran (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

#### **6.3.3** Bangunan Guest House

Penerapan nilai kendang dari bahan natural masih tetap dipakai pada bangunan guest house. Nilai kendang bertekstur diaplikasikan pada dinding bangunan dari acian semen yang di finishing kasar sebagai alas dinding bermaterial kayu. Pemakaian finishing dinding kasar dengan kombinasi papan kayu sebagai pemersatu kesan natural.



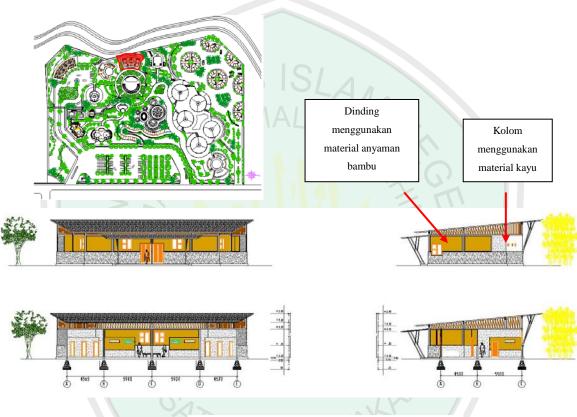
Gambar 6.3.6 Tampak Bangunan Guest House (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



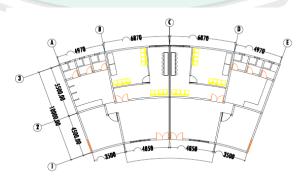
Gambar 6.3.7 Denah Bangunan Guest House (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.3.4 Ruang Ganti Pemain

Kesan natural diaplikasikan pada bangunan ini. Kombinasi finishing dinding acian kasar dengan dinding bermaterial anyaman bambu serta kolom dari kayu mempertegas natural bangunan.



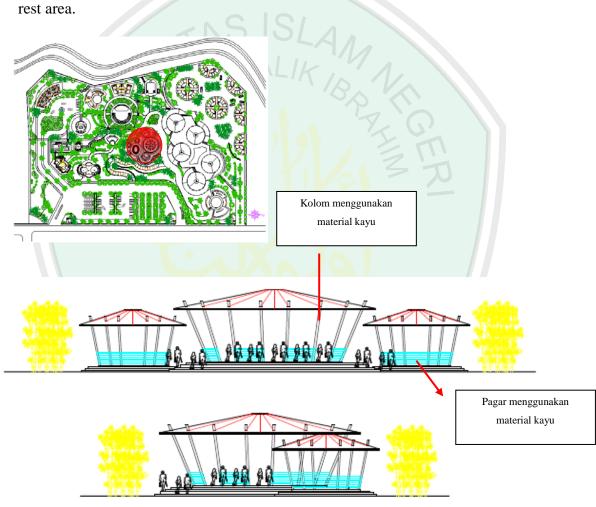
Gambar 6.3.8 Tampak Ruang Ganti Pemain (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



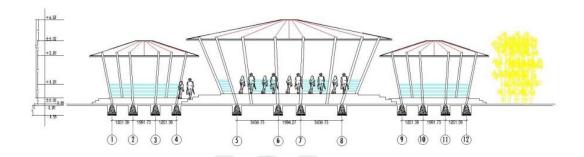
Gambar 6.3.10 Denah Ruang Ganti Pemain (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

#### 6.3.5 Bangunan Cafetaria, Foodcourt

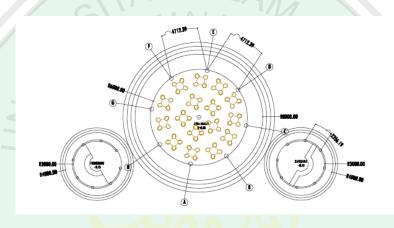
Massa bangunan cafeteria memiliki tampilan yang di ambil dari karakter kendang. Ruang yang bulat, dengan tiang kolom miring diambil dari bentukan kendang. Namun material dinding hanya berupa kisi-kisi dari kayu dan menghasilkan kesan terbuka. Hal ini di sesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai



Gambar 6.3.11 Tampak Bangunan Cafetaria (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



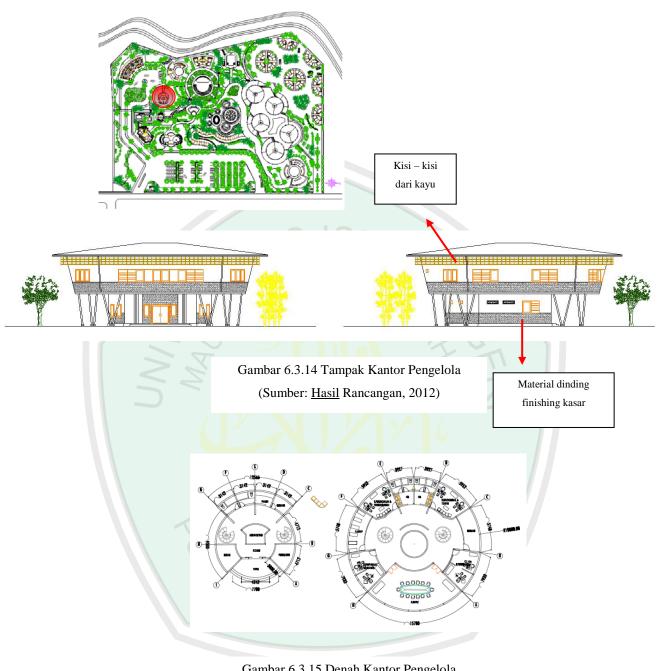
Gambar 6.3.12 Potongan Bangunan Cafetaria (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



Gambar 6.3.13 Denah Bangunan Cafetaria (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.3.6 Bangunan Kantor Pengelola

Bangunan yang memiliki fungsi sebagai kantor pusat ini memiliki ketinggian massa 2 lantai. Bentuk massa diambil dari karakter kendang yang memiliki 2 bentuk badan kendang yang berbeda ukuran. Hal ini diaplikasikan pada lantai 1 yang berukuran lebih kecil dari lantai 2. Sebagai penambah estetik, ditonjolkan kolom penyangga pada bagian tepi lantai 2. Serta penambahan kisi-kisi dari kayu dan warna bangunan sebagai penyatu kesan natural.

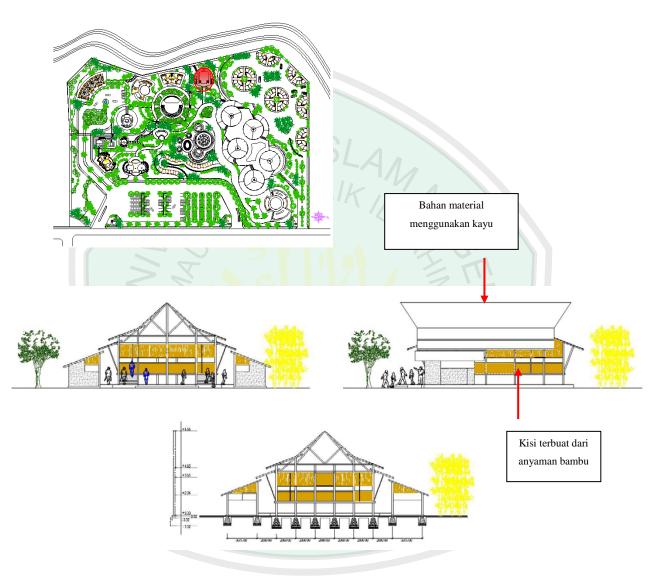


Gambar 6.3.15 Denah Kantor Pengelola (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

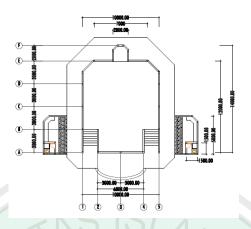
## 6.3.7 Bangunan Musholla

Tampilan bangunan musholla merupakan bangunan yang paling berkesan natural. Massa ini menggunakan material kayu dan anyaman bambu sebagai

material utama. Hanya pada alas merupakan dari rabat beton. Ruang wudhu menggunakan material dinding bata.



Gambar 6.3.16 Tampak Potongan Musholla (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

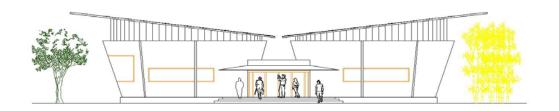


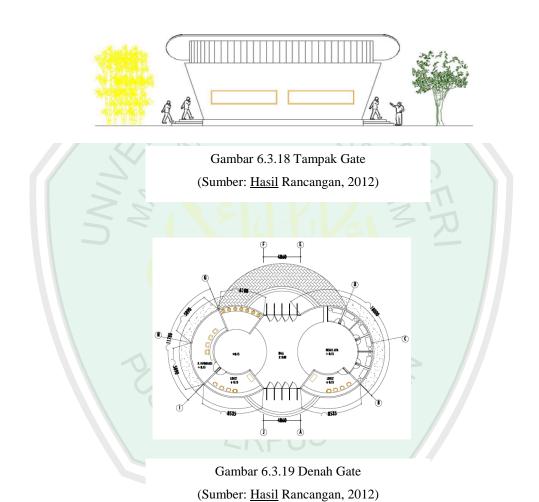
Gambar 6.3.17 Denah Musholla (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.3.8 Bangunan Informasi, Retail ATM

Bangunan informasi ini sekaligus memiliki fungsi sebagai pintu utama masuk dalam tapak. Massa bangunan ini dilengkapi dengan ruang informasi, loket serta retail ATM yang di gunakan para pengunjung. Bentukan bangunan diaplikasikan dari karakter sisi kendang yang miring dan karakter bulat pada kendang.



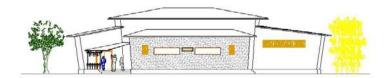


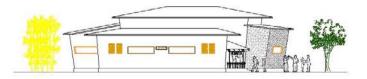


# 6.3.9 Bangunan Galeri

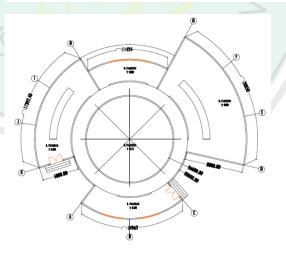
Tampilan finishing bangunan menggunakan acian kasar dan material kayu sebagai pengikat bentukan atau tampilan. Dinding miring dari karakter kendang serta bentuk yang melingkar. Penggunaan bahan fiber berkesan sederhana serta sulur sebagai penambah natural bangunan.







Gambar 6.3.20 Tampak Galeri (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

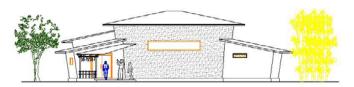


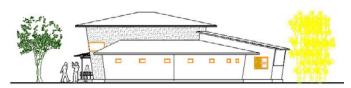
Gambar 6.3.21 Denah Galeri (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.3.10 Bangunan Studio

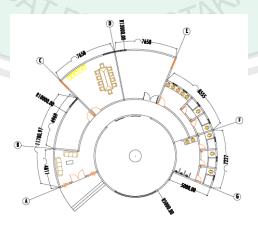
Tampilan bangunan studio memiliki kesamaan dengan bangunan gelari baik

dari bahan material dan finishing bangunan. Fungsi bangunan sebagai studio memiliki sifat lebih semi privat dibandingkan dengan galeri.





Gambar 6.3.22 Tampak Studio (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

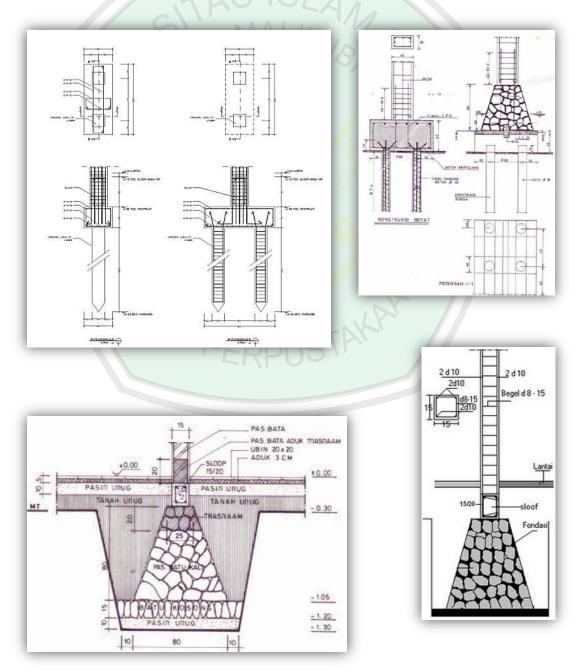


Gambar 6.3.23 Denah Studio (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

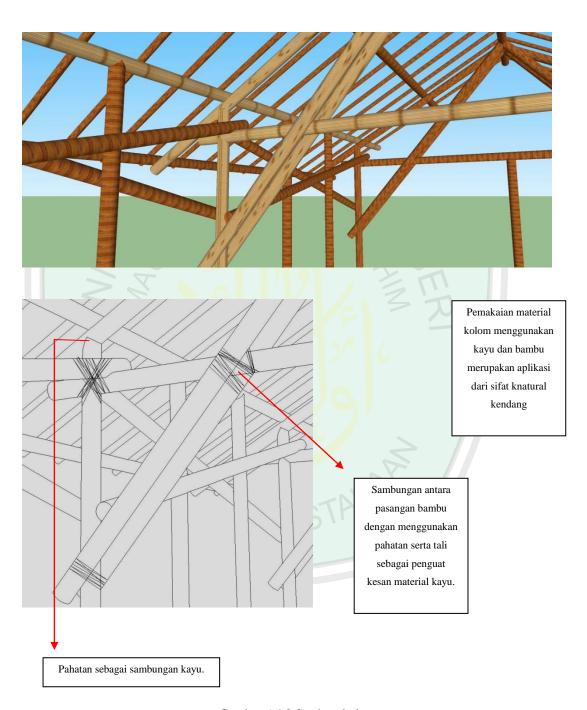
## **6.4 Sistem Bangunan**

#### 6.4.1 Struktur

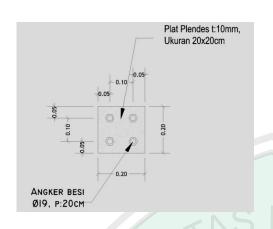
Bangunan pada obyek ini maksimal memiliki ketinggian 2 lantai. Struktur dasar yang paling biasa digunakan yaitu pondasi batu kali, plat, straus pile atau kombinasi dari batu kali danstraus pile. Pada kolom dengan menggunakan beton bertulang, baja serta kayu.

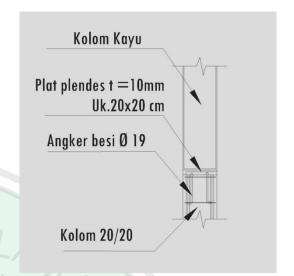


Gambar 6.4.1 Struktur Pondasi (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



Gambar 6.4.2 Struktur kolom (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



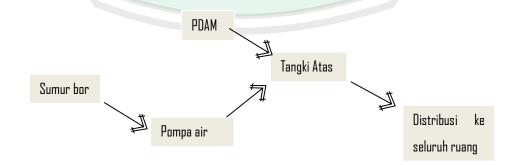


Gambar 6.4.3 Detail Plendes (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

#### 6.4.2 Utilitas

#### 6.4.2.1 Sistem Air Bersih

Sistem penyediaan air bersih (SPAB) pada kawasan yaitu dengan menggunakan PDAM,sumur bor dan tandon air. Dari PDAM, air akan ditampung pada tandon setelah itu airdisalurkanper bangunan. Selain itu juga menggunakan sumur bor yang disalurkan ke tandon terlebih dahulu dan penyaluran per bangunan.



Skema 6.4.1 SPAB (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

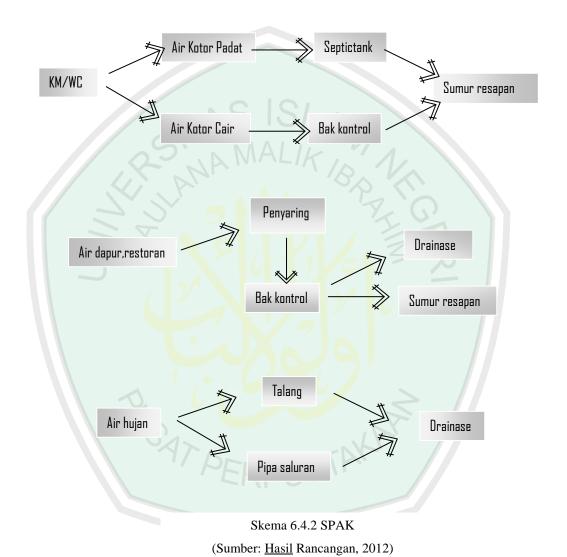


Gambar 6.4.4 SPAB (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.4.2.2 Sistem Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor (SPAK) pada kawasan terbagii menjadi 3 point, yaitu dari kamar mandi, dapur dan air hujan. Seperti pada umumnya, pembuangan air kotor dari KM yaitu untuk air kotor padat menuju septictank, lalu diteruskan ke resapan. Sedangkan air kotor cair melewati bak kontrol dan ke resapan.

Pembuangan air dapur melewati penyaringan, bak kontrol lau menuju drainase ataupun resapan. Air hujan melewati talang lalu diteruskan menuju drainase kawasan.



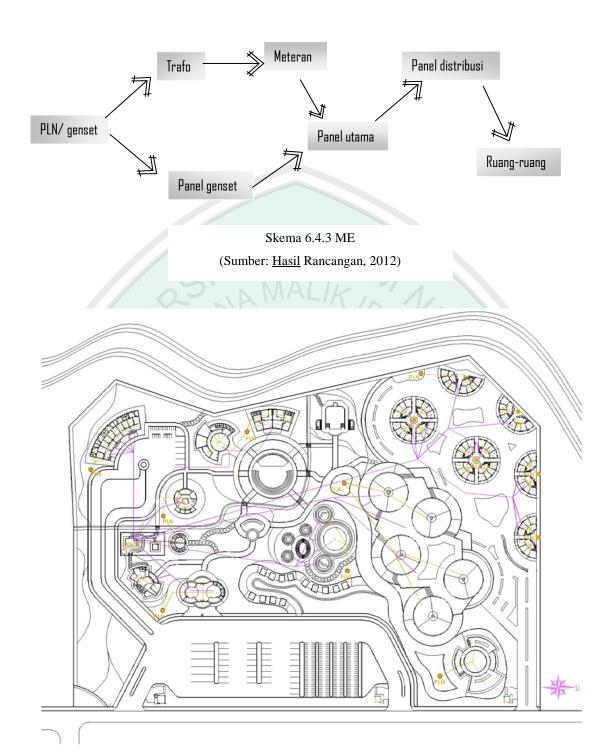
264



Gambar 6.4.5 SPAK (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.4.2.3 Sistem Kelistrikan

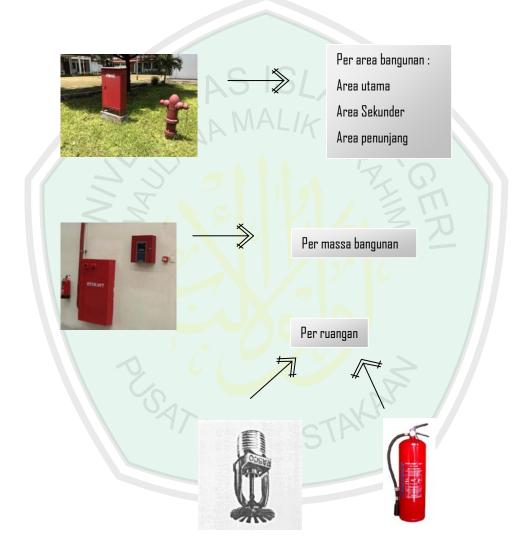
Mekanikal elektrikal pada tapak yaitu menggunakan PLN dan genset. Alru PLN yaitu disalurkan melalui panel distribusi perbangunan laluditeruskan menuju per ruangan. Pada genset, aliran disalurkan menuju panel distribusi perbangunan lalu diteruskan per ruangan.



Gambar 6.4.6 ME (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.4.2.4 Sistem Penanggulangan Kebakaran

Penanggulangan kebakaran pada tapak yaitu dengan menggunakan tangki hidrant pada kawasan, serta melengkapi tabung gas dan sprinkler pada massa bangunan tertentu.



Gambar 6.4.7 Pemadam Kebakaran (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)



Gambar 6.4.8 Titik Hidrant & Sprinkler (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

## 6.5 Hasil Rancangan Interior

Rancangan interior pada bangunan mempertegas tema perancangan yang mengambil dari sifat atau nilai natural, kesederhanaan sehingga mempengaruhi serta memperjelas suasana di dalam ruang. Pemakaian material kayu, bambu, kisi kisi bambu memperjelas kesan natural pada massa bangunan.

Pemakaian lantai dari bahan kayu, partisi dari kayu merupakan perwujudan dari nilai natural kendang ke dalam perancangan.





Gambar 6.5.1 Suasana Ruang Pemasaran (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)





Gambar 6.5.2 Suasana Cafetaria (Sumber: <u>Hasil</u> Rancangan, 2012)

