

BAB VI

PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

6.1 PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan desain menggunakan konsep pendekatan arsitektur semiotic ikon dimana elemen-elemen penanda pada galeri animasi mempresentasikan apa yang disebut dengan animasi. Elemen penanda ini diterapkan dan dikombinasikan dengan konsep arsitektur interaktif pada galeri animasi.

6.2 LANDASAN PERANCANGAN

Pada perencanaan dan perancangan Galeri Animasi ini, konsep yang akan diterapkan adalah :

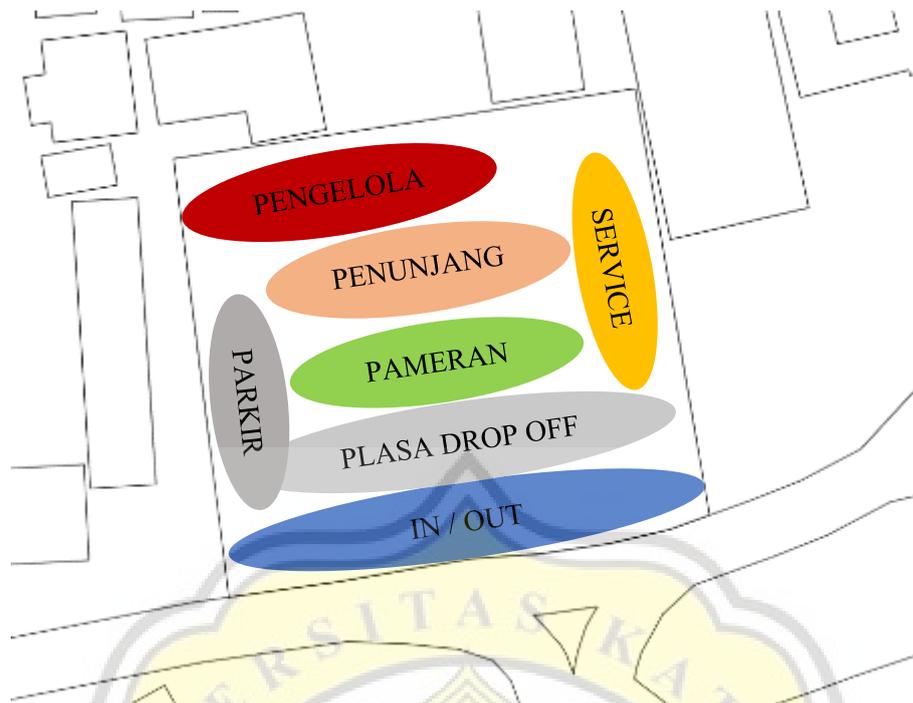
6.2.1 Landasan perancangan tata ruang bangunan

Perencanaan tata ruang bangunan menggunakan organisasi ruang klaster menyesuaikan jenis kegiatan, sifat, dan kebutuhan ruang. Untuk menghubungkan klaster satu dengan lainnya dibantu dengan organisasi lainnya.

Pengklasteran ini membantu untuk membedakan ruangan sesuai sifat ruang sehingga lebih mudah pengguna bangunan sesuai aktivitas dan meminimalisir distraksi antar ruang.

6.2.2 Landasan perancangan tata ruang tapak

Perencanaan tata ruang tapak mengikuti kondisi dan regulasi yang berlaku pada tapak yang berada di jl. Kapten Piere Tendean. Pada area depan digunakan sebagai zona servis bersifat publik dikarenakan terpotong GSB. Secara zonasi, area depan digunakan sebagai zona publik, meakin ke belakang menjadi zona Privat. Tata ruang tapak dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6.2.1 rencana tata ruang pada tapak
sumber : analisa pribadi

6.2.3 Landasan perancangan bentuk bangunan

Bentuk dasar bangunan mengadopsi bentuk dasar yang sama dengan bentuk bangunan sekitar yaitu persegi. Bentuk ini memperhatikan semiotika dan memiliki kemiripan dengan sentuhan gaya arsitektur post-modern.

6.2.4 Landasan perancangan struktur

Sistem struktur bawah yang akan digunakan adalah pondasi tiang pancang mengingat daya dukung tanah kurang, sistem struktur tengah yang digunakan adalah rangka baja

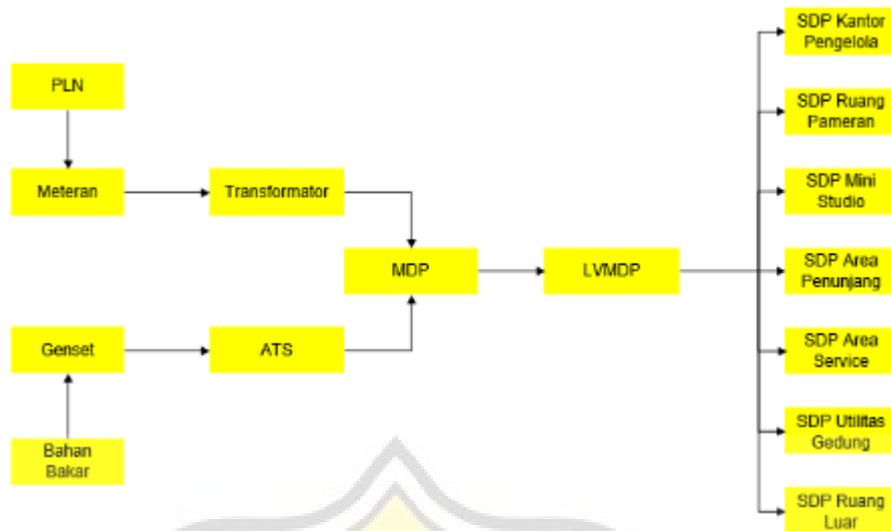
6.2.5 Landasan perancangan fasad bangunan

Fasad bangunan dibuat konteks-kontras dengan bangunan lingkungan sekitar tapak, tampilan mengadopsi garis-garis dipadukan dengan penggunaan teknologi layar dan lampu sebagai unsur pembeda.

6.2.6 Landasan perancangan utilitas bangunan

A. Sistem jaringan listrik

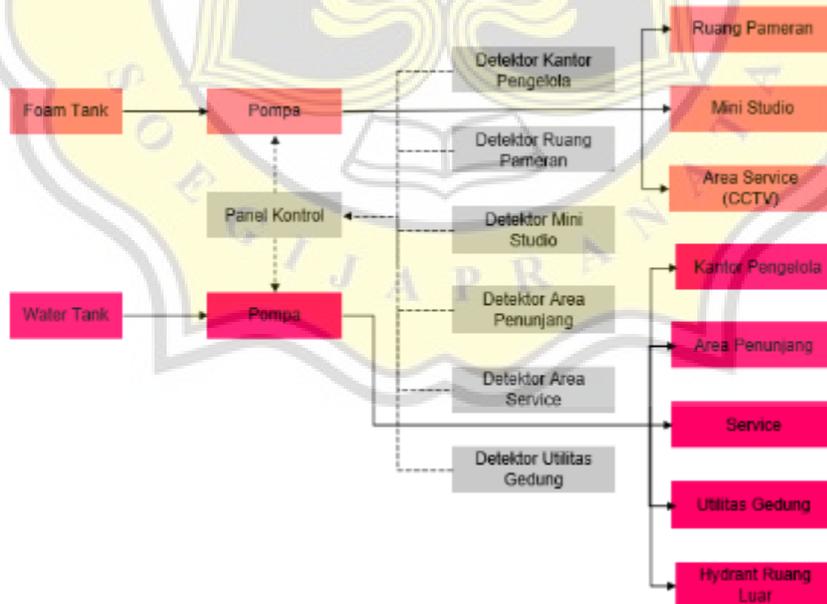
Untuk sumber daya listrik bangunan, sumber utama berasal dari jaringan PLN dengan sumber cadangan berasal dari genset. Sistem jaringan pada bangunan secara garis besar dapat dilihat pada skema berikut.



Gambar 6.2.2 Skema jaringan listrik bangunan
sumber : analisa pribadi

B. Sistem proteksi kebakaran

Untuk proteksi kebakaran pada bangunan terdapat dua sistem berdasarkan bahan pemadam api, yaitu *Foam System*; pemadam api berbahan busa dipakai pada ruangan yang terdapat banyak barang elektronik seperti ruang pameran, mini studio, dan ruang CCTV. *Water System*; pemadam api berbahan air dipakai pada ruangan selain ruangan dengan *foam system*. Secara garis besar dapat dilihat pada skema berikut.



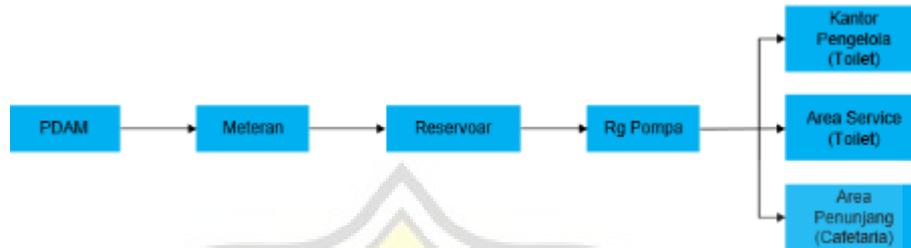
Gambar 6.2.3 skema jaringan proteksi kebakaran bangunan
sumber : analisa pribadi

C. Sistem tata udara

Untuk sistem tata udara memakai sistem AC VRF (variable Refrigerant Flow), penempatan mesin dibagi pada masing-masing kelompok ruang.

D. Sistem jaringan air

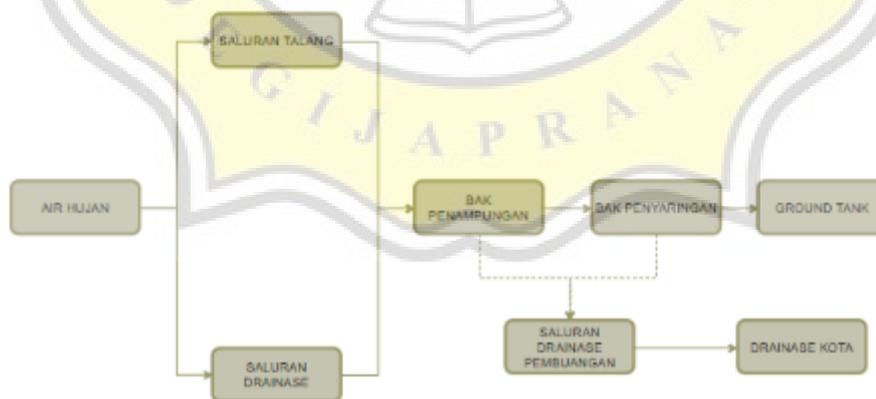
Sumber air bersih berasal dari saluran PDAM, secara garis besar dapat dilihat pada skema berikut.



Gambar 6.2.4 skema jaringan air bersih
sumber : analisa pribadi

E. Sistem instalasi air hujan

Untuk sistem drainase, air hujan yang turun langsung pada tapak dibiarkan meresap masuk kedalam tanah, jika berlebihan air hujan diarahkan masuk pada saluran drainase yang bermuara pada bak penampungan, sedangkan untuk air hujan yang turun pada atap disalurkan lewat talang kemudian masuk pada bak penampungan. Setelah tertampung kemudian disaring dan disimpan sebagai tambahan keperluan untuk air simpanan hidran kebakaran. Jika terjadi overload, air luapan dipompa keluar melalui saluran drainase menuju saluran drainase kota. Secara garis besar dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 6.2.5 skema jaringan drainase
sumber : analisa pribadi