

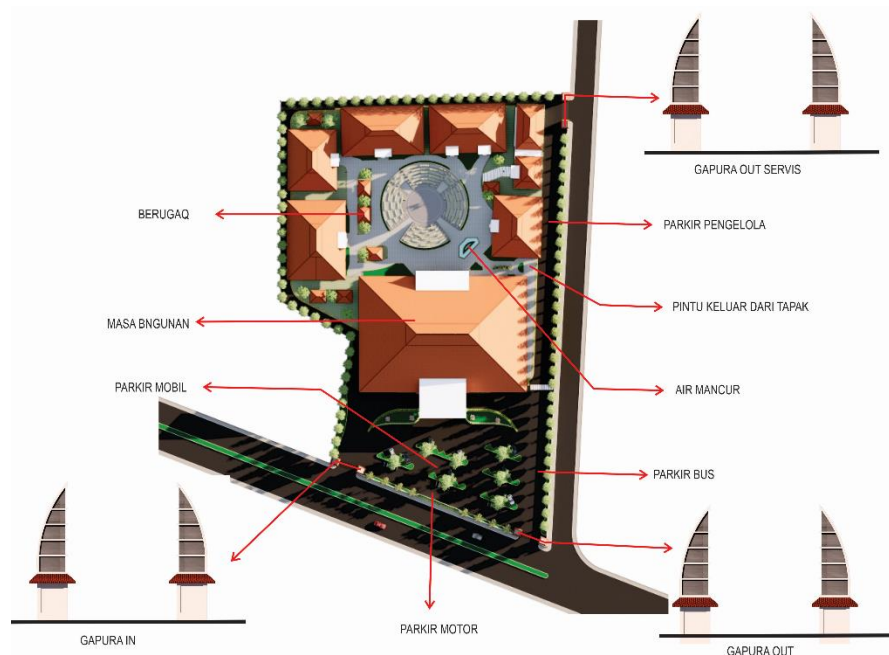
BAB V

KONSEP RANCANGAN

5.1. Konsep Tapak

5.1.1. Penataan Masa Bangunan

Berikut merupakan konsep tapak yang di dapatkan berdasarkan data dan anaalisa tapak yang di lakukan pada tahap selanjutnya.



Gambar 5. 1 konsep tapak

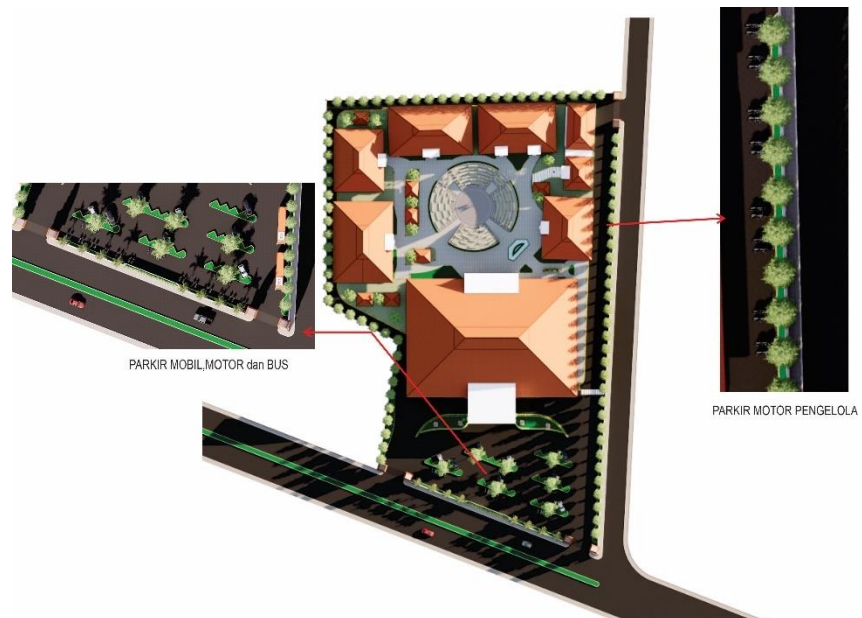
Sumber: Gambar Pribadi, 2023

Dapat dilihat bangunan pada tapak di bagi menjadi 8 masa bangunan yaitu bangunan utama, pamphitheater, perpustakaan, workshop, gallery, gazebo, restoran dan toko souvenir, bisa dilihat area terbesar merupakan bangunan utama yang menampung ruang-ruang fasilitas utama dan fasilitas penunjang, kedua terdapat ruang pertunjukan outdoor yaitu amphitheater, gallery seni, prstakaan, workshop, gazebo, restoran dan yang terakhir adalah toko soufenir, kemudian terdapat zona parkir mobil pada bagian depan yang dapat menampung mobil pengunjung dan pengelola sedangkan untuk

fasilitas parkir berada pada bagian samping dan belakang dekat dengan resto dan toko souvenir yang menampung motor pengunjung maupun pengelola.

5.1.2. Penataan Parkitr

Parkir merupakan fasilitas penunjang yang di peruntukan untuk pengelola dan pengunjung. Adapun konsep parkir mobil yakni menggunakan konfigurasi bentuk parkir dengan kemiringan 45 derajat. Kemudian jarak antar parkir 1 dan lainnya yaitu 6 meter.



Gambar 5. 2 konsep parkir

Sumber: Gambar Pribadi, 2023

5.2. Konsep Bentuk

Konsep bentuk ini pada bangunan ini di ambil dari bentuk bangunan tradisional sasak yaitu bentuk balae mangina yang di olah olah sehingga membentuk seperti berikut.

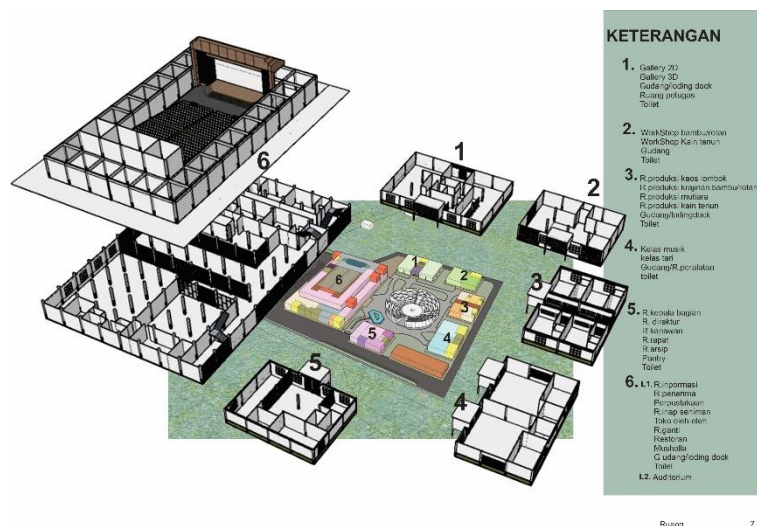


Gambar 5. 3 konsep bentuk

Sumber: Gambar Pribadi, 2023

5.3. Konsep Ruang

Konsep ruang pada bangunan pusat seni dan kerajinan ini menerapkan pola sirkulasi linier yang memiliki satu atau dua arah sederhana dengan pencapaian yang mudah, dan menerapkan pencahayaan dan penghawaan alami di siang hari meggunakan bukaan jendela dan sunshading sehingga bisa di minimalisir atrau di maksimalkn sesuai dengan kebutuhan pada ruang.



Gambar 5. 4 konsep ruang

Sumber: Gambar Pribadi, 2023

- Ruang Gallery/Pameran 2D dan 3D

Ruang galeri ini adalah salah satu masa bangunan utama yang di letakan paling berdekatan dengan pintu masuk atau lobby supaya mudah di jangkau oleh pengunjung sehingga pengunjung dapat di arah kan ke masa bangunan brikutnya.



Gambar 5. 5 ruang gallery 3D dab 2D

Sumber: Gambar Pribadi, 2023

- Ruang Auditorium

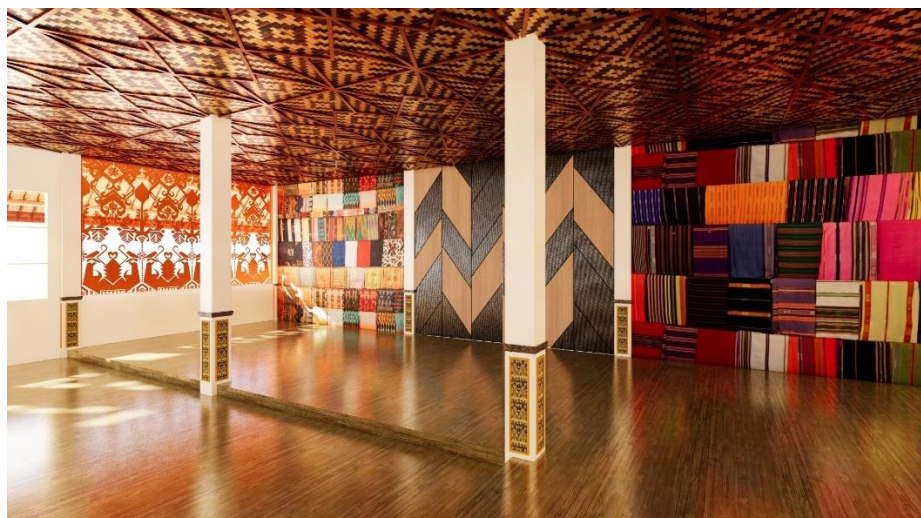
Ruang auditorium berada di lantai 2, satu masa bangunan dengan pintu masuk, area penerima, loket, dan lobby, perletakan auditorium pada lantai 2 untuk memanfaatkan ruang kosong pada atap bangunan yang cukup luas.



*Gambar 5. 6 ruang auditorium
Sumber: Gambar Pribadi, 2023*

- Ruang workshop

Ruang workshop merupakan ruang utama pada bangunan pusat seni dan kerajinan sasak di mandalika, masa bangunan ruang workshop ini di letakkan berdekatan dengan gallery supaya pengunjung dapat di arahkan dengan berurutan ke masa bangunan berikutnya



*Gambar 5. 7 ruang workshop
Sumber: Gambar Pribadi, 2023*

- Ruang kelas
Ruang kelas merupakan ruang utama yang masa bangunannya berdekatan dengan masa bangunan ruang produksi dan amphitheater supaya mempermudah akses para seniman yang mau menampilkan pertunjukan.

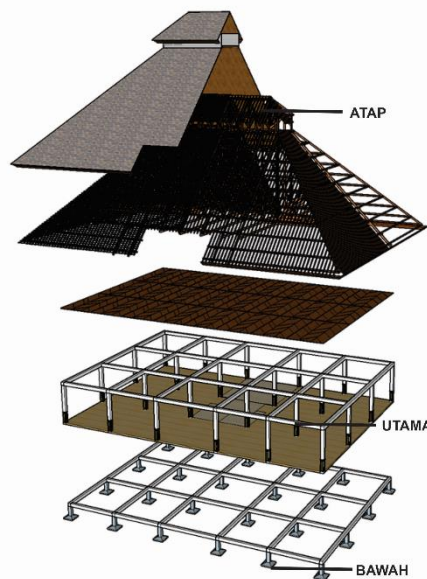


Gambar 5. 8 ruang klas

Sumber: Gambar Pribadi, 2023

5.4. Konsep Struktur

Struktur yang akan digunakan pada bangunan Pusat Seni dan Kerajinan ini dibagi menjadi Struktur Bawah, Struktur Utama, dan Struktur Atas.



Gambar 5. 9 konsep struktur

Sumber: Gambar Pribadi, 2023

5.5. Konsep Utilitas

5.5.1. Air Bersih

Sumber air bersih yang akan memenuhi kebutuhan air bersih pada bangunan gedung pusat seni dan kerajinan mandalika adalah dari PDAM kota dan sumur Bor. kemudian sistem distribusi yang akan digunakan adalah DOWN FEED SYSTEM. dalam sistem ini di tampung dulu ditangki bawah (ground tank), kemudian di pompakan ke tangki atas (upper tank) yang di pasang di lantai tertinggi bangunan. dari sini air di distribusikan ke seluruh bangunan



Diagram 5.1. konsep utilitas air bersih

Sumber: Analisa Pribadi, 2023

5.5.2. Air Kotor

Jenis limbah yang ada pada bangunan ini terbagi menjadi 2 yaitu black water dan gray water. Limbah-limbah ini di alirkan melalui pipa plumbing air kotor yang ada pada bangunan kemudian di salurkan ke titik-titik pembuangan seperti pada diagram di bawah

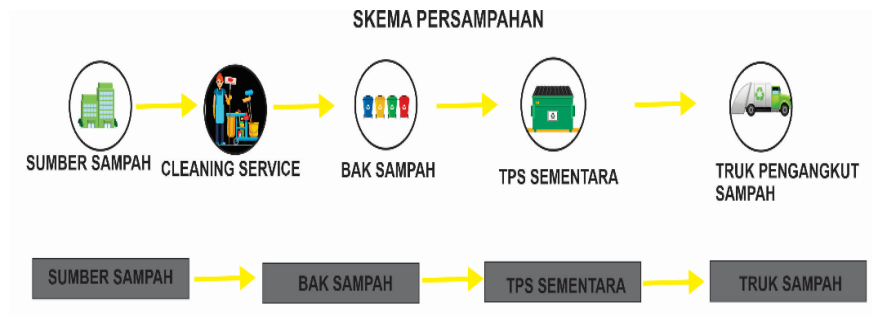


gambar 5.2. konsep utilitas air kotor2

Sumber: Analisa Pribadi, 2023

5.5.3. Sistem Sampah

Berikut merupakan konsep system sampah pada gedung pusat seni dan kerajinan:



gambar 5.3. konsep system sampah

Sumber: Analisa Pribadi, 2023